

# XBOX 360 专辑

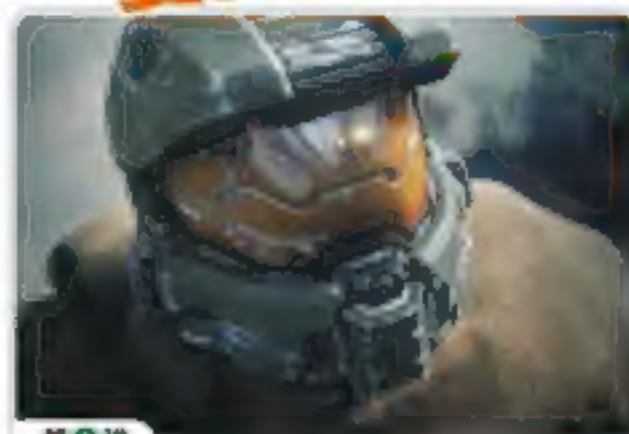
X360 SPECIAL

Vol.22



## 刺客信条IV 黑旗

夏日迷情号



第0弹

Bungie: 取下光环, 背负宿命



第1弹

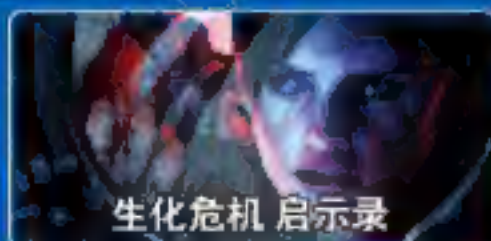
Xbox One狂飙袭来



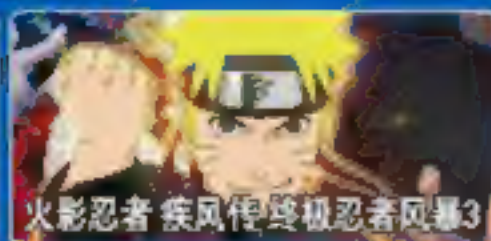
第2弹

泰坦的陨落与重生

典藏级精华攻略集合



生化危机 启示录



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3



地铁 最后之光



死亡岛 洪流



生化奇兵 无限



最终幻想 水晶编年史



光盘收录 精彩壁纸 · X360游戏视频攻略 · 新作影像 · 最新游戏升级文件



# 丧尸围城3





# VOL.22 XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Xbox One从公布至今，一直充满了争议。发布之后，群众表示只有TV没有游戏；E3展后，群众关注的焦点又变成了防二手+在线验证；当微软宣布取消各种限制之后，群众讨论的话题又变成了定价过高。看到这里，期待Xbox One的人不免有些心浮气躁：为何Xbox One还没上市，就引来如此多的是非呢？

我本人去了今年的E3，从E3展会的表现来看，个人是相当看好Xbox One的。Xbox One游戏阵容强大，而且可试玩的游戏多，各种进化点都十分明显而且能当场体验。惟一困扰玩家的便是微软对DRM的各种限制，而在北京时间6月20日微软宣布取消这些限制之后，Xbox One的最后一个弱点也消失了。当然499.99美元的定价的确比竞争对手要高，但考虑里这其中包括了一台Kinect One，这个价格是可以理解的，Kinect One也绝对值这个差价。

之所以Xbox One饱受争议，其实主要原因还是X360的成功。单从销量排名来看，X360本世代的成绩和Xbox持平，部分网站目前认定PS3已经反超X360，如果属实的话则X360的名次反而还下降了（从第2到第3）。但以实际销量来看，X360比起Xbox有了极大的提升，就算最终销量的确输于PS3，也没有人会认为X360是失败者。考虑到PS2当年积累的绝对优势，X360取得这一成绩不仅是成功，而且是大成功，这也使得Xbox One的形势比当年的X360要优越得多。如今的Xbox One就和当年的PS3一样，是舆论关注的焦点。而微软和索尼最近几年收益的巨大反差，更是将Xbox One推向了风口浪尖。回想一下当初PS3面临的口碑笔伐，就不难理解为何如今Xbox One这么不受待见。

不管怎样，当微软修改了自己的政策之后，次世代之争再次回归原点，也就是游戏的比拼。以目前的阵容来看，尚看不到Xbox One有失败的可能。距离主机发售还有一段时间，相信还有更多猛料等着我们，期待8月的科隆和9月的东京！

沙迦  
2013.6.27



## Xbox360 Special DVD Vol.22



### 编辑系统设置

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。  
注意自我保护，谨防受骗上当。  
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。  
合理安排时间，享受健康生活。

主 编：陈卓群  
责任编辑：沙迦  
出版单位：中国华侨出版社  
印 刷：深圳市雅佳图印刷有限公司  
发 行：《C931》4867606  
开 本：大16开 212毫米×278毫米  
版 次：2013年6月第一版

印 次：2013年6月第一次印刷  
印 量：15  
印 数：0001-3300册  
字 数：400千字  
出版日期：2013年6月  
定 价：35元  
ISBN：978-7-88103-031-9



封面用图：刺客信条IV 黑旗 封面设计：一刀

## CONTENTS

### 首肯特集

Bungie：取下光环，背负宿命

### 特别策划

Xbox One狂飙袭来

微软的逆袭与重生

### 游戏推荐

发售表

战地4

闪电归来 最终幻想XIII

COD 幽灵

新作前瞻

### 成就集中营

猎杀 恶魔熔炉

BEN 10 全面进化

古墓丽影 地下世界

龙之宝座 双雄A

星球大战

战火纷飞 破碎之矛

格斗之蛇

VR射手

电脑战机Virtual On

### 典藏攻略

生化危机 启示录

死亡岛 洪流

蝙蝠侠 黑暗之翼

记忆猎人

生化奇兵 无限

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3

### DLC补完计划

战争机器 审判日

COD 黑暗行动 II

### 下载资源

战地4 破解版

魔窟冒险

### 软件组织

软件组织

如果您有任何意见与建议，请发邮件至以下邮箱：  
x360special@gmail.com





DESTINY



Bungie

# 取下光环，背负宿命

作为 Bungie 的首席运营官，Pete Parsons 经常带一些记者参观 Bungie。他会向记者展示公司里两面巨大醒目的荣誉墙，两面墙壁都有一个近 10 米长、3 米高的巨大玻璃柜，那里陈列着 Bungie 20 多年历史以来获得的各种奖项。

在荣誉墙上，最醒目的可能是一块纪念牌，那是《光环》首次突破百万销量时特别定制的。其次就是 Bungie 获得的许多 VGA 大奖奖杯。每个奖杯都有一只握着手柄、抽着烟的胖子，非常的特别。另外还有金属底座、水晶球的 AIAS 奖杯，那是美国互动艺术与科学协会颁发的权威奖项。

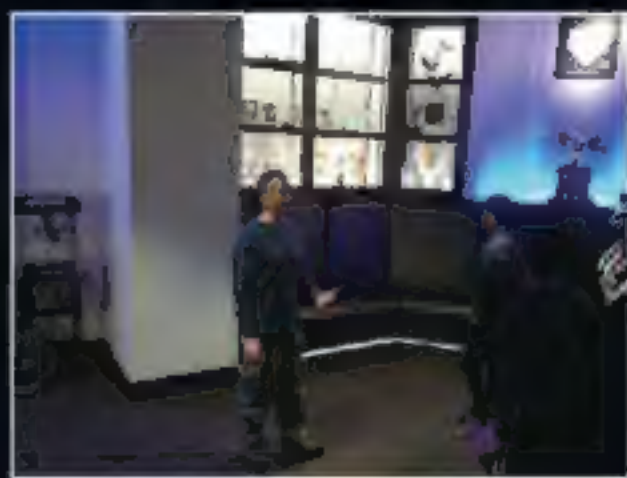
Parsons 已经记不清 Bungie 究竟拿了多少

奖，他也说不清楚自己最看重的是哪个奖。然后他突然恍然大悟，指向西面墙转角处的一块地方，那上面列出了 Bungie 每年“五项全能”的大奖获得者。“五项全能”是 Bungie 每年举办的内部游戏大赛，今年的比赛项目中有一个游戏叫做《Johann Sebastian Joust》，这是由一家独立游戏公司开发的热闹且狂乱的游戏，玩家要手握 PS MOVE 手柄，根据音乐做出对应的动作，同时还要想方设法敲落对方手中的手柄。

Bungie 的办公楼是由一座商场改造而来的，原本楼下是保龄球馆，楼上是电影院。办公楼的二楼以上就是制作间，外人禁止入内。不过在那里有一个《Joust》的小型竞技场，用蓝色胶带

围成一个区域。这个区域就在 Bungie 两个办公室主任杂乱的办公桌之间，旁边还有一面攀岩墙，在 Bungie 内部十分有名。

Parsons 之所以如此看重五项全能比赛，是因为它反映了 Bungie 的企业文化——一个无坚不摧的团队，并致力于创造完美的产品。强大的团队力量是 Bungie 积累 20 多年的最大财富，Parsons 总说 Bungie 是一个大家庭，不过这个大家庭对待外界是十分戒备的。除了需要门牌才能进入之外，还有几个凶神恶煞的彪形大汉把守着前台，并且每个楼梯口都有摄像头把守。如果 Bungie 能让你通过这层层戒备，就说明它愿意向你透露一些不为人知的秘密……



▲ Bungie 的荣誉墙列满了奖杯。



# 商场里的工作室

让我们从2009年8月说起。当时《光环3 天降神兵》刚刚完工，距离发售还有一个月的时间。此时Bungie脱离微软已有将近两年时间。除了《光环3 天降神兵》之外，Bungie为微软开发的最后一款《光环》距离交货时间还有一年多，这款游戏就是后来的《光环 致远星》。为了让大家在《光环3 天降神兵》的忙碌后暂时舒缓神经，Bungie组织了一次全体考察旅行。

之后Bungie雇了一个大巴车队，将整个工作室的所有人从华盛顿州科克兰市的原总部（这是一座由百货店改造而成的办公楼）拉到了贝利尤市中心的新家。与科克兰相比，贝利尤更繁华，更靠近西雅图，房价当然也更贵，用地产行业人士的口吻来说，这个地方“更有升值空间”。

外表光鲜的贝利尤并不是一座大城市，居民人数并不多，当地的宅文化氛围不够浓厚。用Parsons的话说就是一个“宅男绝境”。不过Bungie的进驻改变了贝利尤，从此周围的小店和饭馆里就充满了穿着漫画书T恤衫的宅男们。他们不善社交，大部分是工作狂。他们我行我素，从不管周围的人怎么想。因为Bungie的到来，贝利尤的游戏开发者数量翻了一番，附近的Valve工作室不再是独霸贝利尤的游戏工作室，他们再也无法像过去那样在饭馆里大声讨论最近的工作项目，闲聊时先要警惕地扫视周围，免得消息泄漏到竞争对手的耳朵里。

已恢复自由之身的Bungie终于有了自己的家，他们野心勃勃，正筹谋着自己的伟大蓝图。

从那座商场爬上几层楼梯，穿过一家酒吧，就到了Bungie的新总部。虽然刚搬到那里不久，已经融入当地的Bungie，让人觉得已经在那里驻扎了几千年。

“我们的新办公楼……不能说是完全重新建的，因为楼是本来就有的，但我们完全按照自己的需要进行了彻底的改造，大约80%都是重建

的。现在已经成为一个做游戏的好地方。”Parsons说。

在原业主进行了简单翻修之后，Bungie就发现了这个性价比很高的商场。他们将保龄球馆和电影院拆除，但是保留了原来的旧放映厅，在原楼建造了多个精致的包间。他们还在原本全封闭的电影院区域凿开了几个窗户。Parsons说美工们很高兴开了那些窗户，因为他们喜欢自然光。但是其他人却对此很有意见，因为阳光会照到他们的电脑显示器上，导致画面失真。Bungie的管理层也考虑到其他因素：保密问题。谁敢保证不会有竞争对手利用小型遥控飞机，透过窗户拍摄他们的电脑屏幕？所以最后Bungie在这些刚凿出来的窗户上贴了一层反光胶片，于是工作区又变成一个必须时刻开灯的黑暗区域。

穿过这座楼的大玻璃前门，你根本猜不到它曾是一座保龄球馆。用门卡打开Bungie的大门之后，前方顿时豁然开朗，宽阔的水泥地大堂中央，是一个巨大的弧形前台。不过令人意外的是，镇守前台的不是笑容甜美的前台小姐，而是一个真正的彪形大汉——Jerome，他的身材如巨人般魁梧。与一般保安不同的是，Jerome是一个网络名人，因其体型过于巨大，他的照片给人留下深刻印象。尤其是一张举着巨锤，镇守某个专属车位的照片。

只有通过了Jerome的检查，才算是真正进入到了Bungie的内部。在前台的左边，是一条曲径通幽的走廊。而在走廊的左边，则是一排的大楼梯。从其架构来看，不用说我们也知道，那就是魔法所在之处——Bungie秘密开发多年的“Tiger”就在其中。而被外人所熟知的名字则是“Destiny”！



▲ Bungie大堂外的装饰标出了Bungie所有游戏的发售年份。

这是Bungie的最高机密所在，在游戏发售之前，绝对不容许任何外人探访。想要对游戏情况进行采访的记者，都会被带到一间媒体室。Bungie原本打算建设一个能同时接待大批媒体记者的媒体室，但建造好之后才发现他们不会让太多人探访。所以那间媒体室就变成了供Bungie员工们消遣的游戏室，他们购置了一些街机，建造了一个自制赛车游戏驾驶舱，还有一整排的电视机和游戏机，此外也有台球桌与桌上橄榄球。这里不仅是举办五项全能比赛的地方，还在2011年举办了《光环 致远星》的全美挑战赛，只要玩家的分数比Bungie官方高20分，就能获得Bungie空运送出的奥马哈牛排。Bungie原本估计只会输掉2200多美元的牛排，没想到最后却输掉了2.2万美元，也算是一个有趣的小插曲。

这间媒体室之所以让Parsons自豪，是因为它反映了Bungie的社团精神与游戏文化，这也正是Bungie的立足之本。

在英语当中，街机被称为“ARCADE”，这个词来自拉丁文，原意是“一排拱门”，被通俗的用于形容摆着一排排街机的拱廊场所。所以街机经营场所就被叫做ARCADE。所谓的拱廊，通常也是一个通道。在Bungie，ARCADE既是媒体室里的游戏，也是带领玩家进入新世界的通道。



▲ Bungie的楼层结构还是可以看出来是由商场改造而成。



# Bungie 剧院

2001年，Bungie推出的《光环》，被认为是当时技术力最顶尖的游戏。而那时Bungie只有46名员工。到了《光环2》发售时，Bungie的团队规模已经扩张到67人，而到了《光环3》，开发人员数量又增加到112人。时至今日，Bungie已经是一个由350多名成员组成的大家庭，并且仍在不断壮大中。

“这样的增长意味着我们必须与时俱进。”Parsons说。“这是一个很有意思的进化过程，有时候会让你夜不能寐。我们是否做对了？我们还是当年的那家公司吗？”

Parsons表示，Bungie的成长之道在很大程度上靠的是沟通。Parsons非常关心新员工们的想法。所有人都有向老板反映问题的机会，高层也都会认真倾听并作出改变。

Bungie办公室的很大一部分地方是电影院改造的，他们也就顺势保留一些放映厅。其中一个“Bungie剧院”可以容纳80多人。下班后Bungie会在这里举办一些活动，以此来激励员工的士气，比如在Bungie有“电影之夜”的传统，员工可以与自己的伴侣一起免费看电影。当然，有时候那里也会办一些小型的团队会议。

当公司规模壮大到350人时，要组织一次全体会议是一件极其困难的事。Parsons说，“在我们只有75人时，组织团队会议很容易。你只要在办公室喊一嗓子‘大家请离开座位，我们有点事要谈’。而有350人时，光是要把所有人聚集起来都变得十分困难。”于是他们将可容纳80人的Bungie剧院用于进行信息的传递，员工们分为四五波人，轮流到小影院里开会。



▲由电影院改造而成的Bungie剧院。

很多游戏公司在接待记者采访时，都会对他们的咖啡机吹嘘一番，搞得好像提供免费咖啡是天大的恩赐一般。而实际上在游戏公司工作过的人都知道，咖啡机存在的最大目的，不过是帮助员工提神，才能让他们更好地加班。不过Bungie除了提供免费的咖啡之外，还免费提供宝贵的知识，它会真正将最实用的实战经验毫无保留地传授给员工。

“Bungie剧院”也是Bungie的员工们观看《Destiny》最新DEMO演示的地方。各个组的负责人会集中在剧院里，观看游戏试玩。Bungie还有一个私家游戏测试实验室，几乎完全是仿当年的微软实验室建造的（当年的微软

游戏测试实验室也是由Bungie设计的）。除了《Destiny》的游戏测试外，Bungie也在里面测试手机游戏，今后可能在手游领域也有所发展。这间游戏测试实验室的楼上，是Bungie几名博士的地盘。他们不断为实验室添加最新的技术，包括摄像头、新主机技术、眼球检测……

“这里面的所有数据都会传输到隔壁房间，这样我们的设计师、美工、工程师和测试员就可以在隔壁房间进行实时测试，并对所有人进行讲解。”Parsons说。

实验室也用于测试Bungie的最新工具软件，相关技术会在此不断改良。Parsons说，“我们建造的新游戏世界需要有一批全新的工具，要做出我们想要的东西，要有很疯狂的工具才行。”

Bungie的办公楼里也有一间自用的动作捕捉室。动作捕捉技术被用于游戏已有20多年的时间，过去5年来，这种技术出现加速发展的态势，各公司展开了动作捕捉技术的“军备竞赛”。动作捕捉室里所用的摄像头，感应器和跟踪设备价格不菲，对于任何一家工作室来说都是一笔不菲的投资，所以拥有动作捕捉室的工作室并不多，多数公司是将其外包。而拥有动作捕捉室的工作室都会对他们的装备十分自豪，Bungie也不例外。他们将之称为“弹性纤维宫”，用于形容那些动作捕捉演员身上所穿的令他们装备。这间捕捉室本身也是Bungie办公楼里最宽敞的房间之一。

目前游戏界的动作捕捉技术已经不满足于对演员肢体动作的捕捉，从《黑色洛城》的Team Bondi，到《暴雨》的Quantic Dreams，都开始全力发展表情捕捉技术。Bungie的“弹性纤维宫”也采用了业界最先进的捕捉技术，可以捕捉语音以及捕捉面部的细微表情。Bungie表

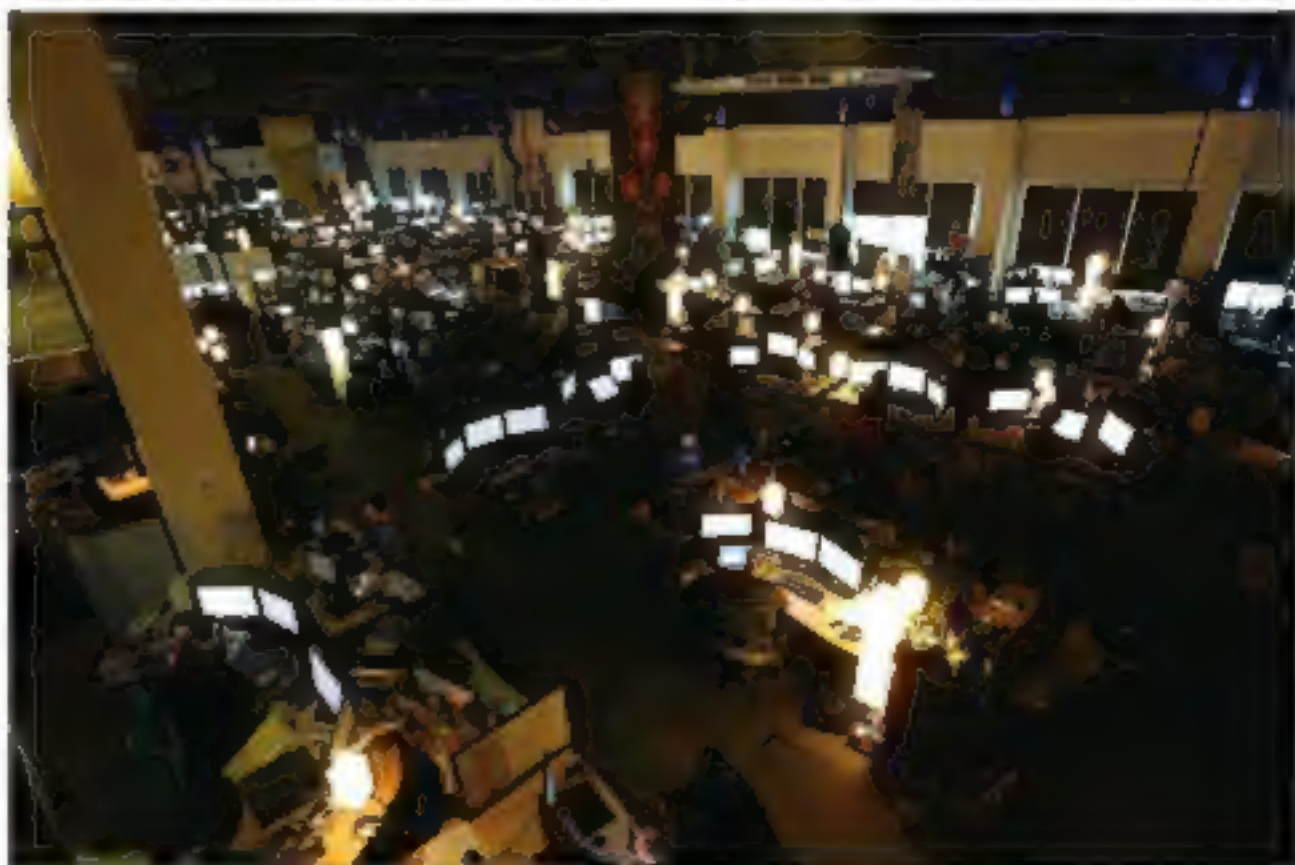


▲被称为“弹性纤维宫”的动作捕捉工作室。

示他们的动作捕捉技术“基本已经可以做到完全表演捕捉”，他们可以像拍电影一样，让演员在布景中表演，然后将整个表演过程捕捉下来，变成游戏里的演出。捕捉室本身是隔音的，演员的台词可以直接录制下来。此外Bungie还为动作捕捉演员们准备了多种多样的装备，比如游戏中使用的各种枪械的模型，这些模型在外形和重量上都参考了游戏中的装备，因为持重物时的动作与拿着一把较轻的枪械是明显不同的，而这种细节Bungie绝对不会放过。不过对于演员来说，真实重量的武器道具简直是一场噩梦，因为这种重量不是一般人能承受的。

Bungie会对采访的人说，“我们是一个倡导平等主义的公司，所以我们没有独立办公室。”实际上在Bungie还是有一间独立办公室的——不过这间办公室不是提供给公司的某高层，而是属于一个大嗓门的普通员工——为了不影响别人，他被硬塞到了那间独立办公室里。其他所有人都是在开放式的办公区里。当外人走进办公区时，那场面会让人想起老西部电影里，牛仔走进酒吧的场面——所有人都转过头来，300多双眼睛齐刷刷地盯着你。

Bungie的一位员工将这个开放式办公区形



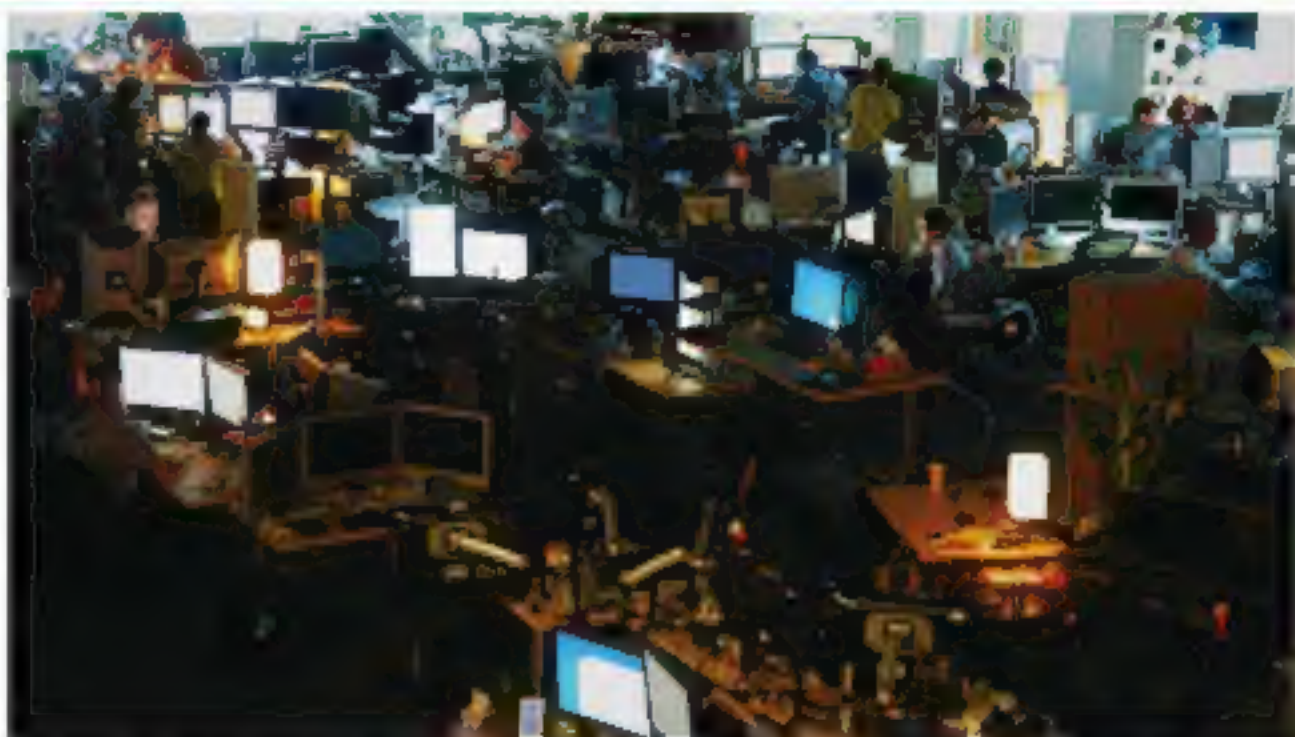
▲Bungie的主工作区，看起来杂乱无章，里面的每一张桌子都是可以移动的。



容为“蜂巢”，所有员工都是平等的小蜜蜂。游戏创意被标记在白板上，同事之间经常传递着小纸条，随时随地都会展开关于游戏机制的探讨。

Bungie办公区的另一个特色是所有办公桌都是带轮子的，团队成员可以很方便地移动到需要他们的位置。Bungie在天花板上装了一个延时摄像头，专门用于记录各团队成员的移动。据统计，为了《Destiny》的项目需要，300多张办公桌都有过多次移动。Parsons说：“我们都会感觉到自己正在做有意义的事。这真的非常重要。我们都想做出好游戏。征服世界绝对是有可能的。”

Bungie技术总监Chris Butcher是从《光环2》开始加入Bungie的，他在那时就打算开发一款大型网络游戏。“我们要创造这样一个大型的网络世界，它将成为一个伟大的公共体验。”Butcher所说的可能就是多年前被取消的网游版《光环》。在该项目失败后，Bungie并未放弃打造大型网络世界的构想。于是就有了《Destiny》这个项目。



《Destiny》的故事发生在遥远的未来，玩家扮演人类的守护者，背景则是末日后的世界。相关的背景资料和概念图在去年11月遭到曝光，不过对于此次泄密事件，Bungie并未遮遮掩掩，而是坦然承认。

# 七大支柱

《Destiny》有着网游的特质，却又并非传统意义上的网游，Bungie称之为“共享世界射击游戏”。Bungie创始人Jason Jones说：“我们这游戏从头到尾都是为社交性和多人合作而设计的。”Jones确认《Destiny》并非MMOFPS，不会像网游一样收月费，但是网络连接确实是游玩本作的必要条件，玩家不能像《光环》那样单机游玩。

Bungie将《Destiny》的基本特色分为“七大支柱”，游戏的“每一段代码、每一幅图都必须为这些支柱而服务”。



第一个“支柱”就是要打造一个引人入胜的世界。Jones说，《Destiny》对他个人而言已经是一段七年的远征。Bungie的其他人都是从2009年《光环：致远星》发售之后才加入《Destiny》项目的，而Jones在2007年就开始构思这个野心勃勃的新世界。

这是一个浩劫之后的世界，人类几乎被灭绝，幸存者受到外星高智能种族“旅行者”的保护，他们在一个巨大的白球里，悬浮在地球最后一个城市的上空。人类的所有精英都聚集在这座城市。

随着时间的流逝，在“旅行者”庇护下，人类的技术不断发展，开始具备了探索银河系的能力。首先是从月球、金星、火星开始。但是多种外星生物也在寻找并试图彻底灭绝人类。玩家将扮演“守护者”，击退外星人，保卫人类。

与《光环》系列不同的是，《Destiny》的实际情节设定是由一系列的小说拼凑起来的，每一个故事都是完整而自成一体。Joe Staten说：“我们学到的很重要的一课是，我们要讲述的最重要的故事不是由我们来说的，应该由玩家来讲述——应该是他们共同的冒险，谱写他们个人的传奇。”

玩家将扮演的守护者，依靠的是“旅行者”们留下的力量，玩家可将其视为一种魔法。在游戏中，玩家也有自己的房子，叫做“塔”，在那里可以进行与好友之间的社交，可以整理武器装备，在那里还可以遇到被招募装备特发的守护者，他们有的正事多，有的只想看看日落——在

《Destiny》的世界里，这绝对值得一看，Bungie使用的新引擎有着逼真的动态光影和全局光照效果，将会有许多令人叹为观止的壮观场景。

在火星上，你会发现一座上古文明的城市，在那里找到“失落的人类文明的遗骨”。这座城市建造于黄金时代，如今已被埋入沙中。据说在沙穴下埋藏着无数的黄金，但是掘金者们将会遭遇全副武装的大型生物Cabai。而所谓的黄金时代，就是浩劫之前人类文明的鼎盛期。当时人类已经在太阳系各大行星上都建立了殖民地，但是





一场被称为“大崩溃”的事件彻底瓦解了这些殖民地，人类濒临灭绝。

这是 Bungie 有史以来制作规模最大的游戏，也是其开发周期最长的游戏，更是 Bungie 的许多员工第一次制作《光环》之外的游戏。Bungie 已经将自己的身家性命全压在这款名为“宿命”的游戏身上。这是 Bungie 的宿命。如果它失败，Bungie 可能会不复存在。

《Destiny》是一款不能用传统类型来定义的游戏，它既是 MMO，又是射击游戏，同时也是



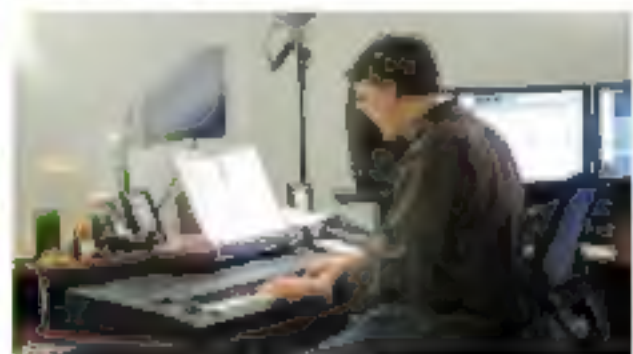
沙箱式游戏。本作的首席工程师 Chris Butcher 说：“我们认为《Destiny》首先是一款 FPS，它是一款伟大的动作游戏，有非常爽快的战斗。然后我们在这个粗粗知生、持续存在的世界中加入了许

多元素，有很多社交和定制的内容。”《Destiny》的剧情战役模式主要是围绕多人合作而设计的，不过也可以一个人玩。你可以随时邀请朋友一起玩，不管你在游戏中的何处，他们都可以随时加入。

## 象牙塔

Bungie 虽然是一个闻名于天下的游戏工作室，但是在这个工作室里，并没有诞生太多著名制作人，名气最大的反而是它的御用作曲家——Marty O'Donnell。

“《光环》系列”的音乐成就有目共睹，可以说真正达到了业界最高水准。Marty 也因此获得无数大奖，《滚石》杂志盛赞其音乐是游戏历史上的最佳音乐。Marty 的工作室被叫做“象牙塔”，位于主办公区楼上的制作区。Parsons 说，Marty 经常从他的“塔”里走下来，手里拿着杯咖啡，到大部队里溜达。



▲游戏音乐大师 Marty O'Donnell 在他的“象牙塔”里。

比起《光环》时代，《Destiny》的音乐音效部门也壮大了许多，招来了许多音乐圈的高手。所以自从《神话 2》以来从未与他人分享其“象牙塔”的 Marty，打开了他的工作间大门。

Marty 最苦恼的并不是经常加班，而是游戏音乐的创新空间变得越来越小。“1999 年的时候，想要为游戏做一些全新的、不同的东西，那是毫无压力的。当时用交响乐团或歌星实际演唱的开发商都很少，那些拍摄普通电影常用的音乐制作方式对游戏来说都是很创新的了。随随便便都能成为一次大飞跃。”

当其他游戏还在用简陋的电子乐时，Marty 已经开始为游戏录制交响乐，并配以唱诗班的咏唱。当你把《光环》一代的碟片塞进 Xbox，音乐响起时，你就会感受到大作氛围——大气磅礴的音乐往往能够奠定一款游戏的基调。

过去《光环》系列”的音乐制作是在游戏本

身快做完的时候才开始，所以在其他人快收工的时候，Marty 才刚刚开工。一般游戏制作后期原本就是极其忙碌的时候，Marty 更是必须疯狂加班。要在极其有限的时间内完成音乐这种艺术创作，确实是一件极其痛苦的事。因此在开发《Destiny》的时候，Marty 改变了工作流程——在确定游戏剧本确定之后，Marty 就会根据作品基调进行音乐创作。

《Destiny》是 Bungie 的第一款沙箱式游戏，为了将那种开放式的游戏体验做好，Bungie 需要最专业的专业人才，他们为此专门设立了新职位——“沙箱设计师”。

“我来这面试的时候，通过和他们的谈话，马上就意识到这群人对游戏和创新有着炙热的激情。这里的所有人都渴望创造出全新的东西。”Bungie 的沙箱设计师 Darryl Bulia 说。

Bulia 来自 Rockstar——全球最强的沙箱游戏创造者。在加入 Bungie 之前，他在 Rockstar 的最后一款游戏是《荒野大镖客》，他担任的是高级设计师。在他看来，Bungie 与 Rockstar 最大的不同在于其专注的作风。Rockstar 一般是同时开发多款游戏，而 Bungie 在同一时期只做一款游戏，所有人都专注于此。

Kevin McGinnis 也是一位很有资历的开发者，他来自 Harmonix，开发了《舞蹈中心》、《搖



▲左起分别为 Darryl Bulia、Eric Osborne 和 Kevin McGinnis。



▲Tom Sanocki (左) 和 Eric Raab (右)。

滚乐队》、《吉他英雄》等大人气的音乐游戏。这类游戏与《Destiny》有何共同之处？直观的用户界面！McGinnis 负责的是本作的用户界面设计。进 Bungie 这种王牌工作室不容易，他面试了三天。“我知道 Bungie 要做一些伟大而疯狂的东西，我不知道是什么游戏，但我非常渴望能参与其中。”

Tom Sanocki 也是冲着同样的目的来到了 Bungie，不同之处在于，他在此之前从未做过游戏，但他是电影行业里的资深人士——他来自皮克斯，做的是角色动画，《海底总动员》里的尼莫就是他画的。他有 10 年的动画经验，《海底总动员》是他的首部作品。正如皮克斯在动画电影领域掀起革命，Sanocki 认为 Bungie 也在引领一场革命。“这就像当年的《玩具总动员》，我们正在创造没人想象得到的东西。在这样一个能主宰自己的命运与未来的公司，真是令人兴奋。”

Eric Raab 是因为创新而加入 Bungie，《Destiny》是他参与开发的第一款游戏，不过此前他对 Bungie 以及《光环》系列“已经非常熟悉。他曾是 Tor 出版社的编辑，在那里推出了一本《光环》故事合集，叫做《光环进化：光环世界的精选故事》。“很多创作者是以恐惧为灵感，”Raab 说，“那会让我们更坚强，因为我们拒绝失败。”



Bungie 的设计总监 Joe Staten 组成了一个 6 人的写手团, Raab 就是其中之一。《Destiny》试图建造的是一个比“《光环》系列”更加宏伟的世界观, 所以需要大批优秀写手。为了建造这个庞大的架空世界, Bungie 的公司规模急剧扩张, 对 Staten 来说, 这就像本来驾驶的一艘小船突然变成了超级战舰, 在管理上就有很大的难度。“新 Bungie 是一艘大得多的船, 它能做惊人的事, 能破冰前行, 直至北极。但是要开动这

艘船, 也需要更大的能量。”

Bungie 的员工并不都是专业顶尖人才, 也有铁杆玩家成为 Bungie 员工的案例。Bungie 的社区经理 Eric Osborne 就是直接从 Bungie 官方论坛中挑选出来的普通玩家, 在《光环 3》发售后, 他成为 Bungie 的正式成员。在此之前, 他玩过无数游戏, 但是从未做过游戏。而如今, 在他的履历中增加了“参与《光环 3 天降神兵》的剧本创作”等重要经历。“我是作为一个铁杆粉丝加

入工作室的, 每次《光环》首发的排队队伍里都有我, 我和家人一起玩, 和所有的朋友一起在线玩。这些游戏在我的生命中有重要意义, 而现在我成为开发者中的一员, 这绝对是踏做梦一样。”

Bungie 工作室总裁 Harold Ryan 如此描述公司的招聘原则: “我们主要招聘想要在 Bungie 工作的人, 他们爱玩游戏, 一直在网上关注我们。他们看过我们的五项全能比赛, 以及我们工作室里的其他活动。他们想要成为其中的一分子。”

# 十年计划

根据去年《洛杉矶时报》曝光的一份 27 页的合同细节, 动视暴雪与 Bungie 之间已经计划好了未来 10 年的合作详情。这份合同中指出《Destiny》第一作将会在 2013 年秋季发售, 不过如今延期到 2014 年, 这意味着整个合作时间表也会顺延。双方所签署的合同涵盖了 4 款游戏, 外加 4 个大型 DLC。这些 DLC 的代号为“彗星 [Comet 1], 将会在每一作《Destiny》发售后的第二年秋季发售。合同的有效期限是到 2020 年, 也就是说“《Destiny》系列”的最后一作将会在 2019 年发售, 2020 年推出其大型 DLC。合同期限结束之后, Bungie 有义务为游戏的网络维护再提供三年的支持。

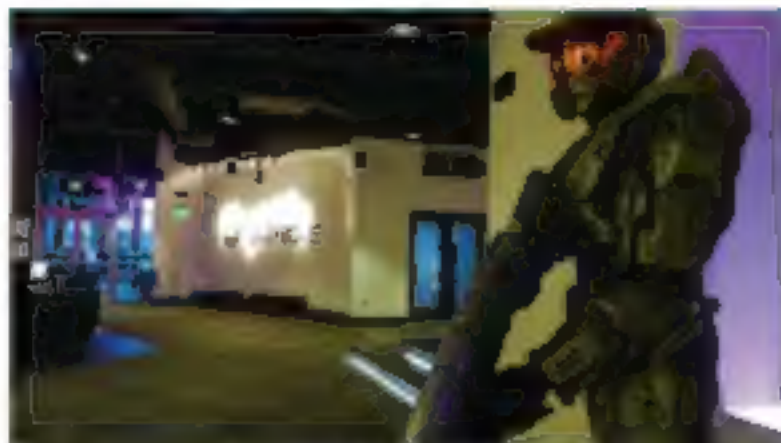
## ACTIVISION

▲动视为《Destiny》的开发提供了资金。

《Destiny》第一作原计划是由 X360 独占, 或者是 X360 与 Xbox One 双平台。但是中途可能是索尼方面通过提供优惠条件而获得了 PS3 与 PS4 版。另外在合同中也提出有推出 PC 版的计划。实际上, 游戏发售日推迟的主要原因可能就是因为从 Xbox 系独占变成跨平台。因为在当时的合同中就已经指明, X360 版原计划是在 2013 年秋季率先发售, Xbox One 版本可能稍晚。现在 Bungie 从优先开发一个版本变成同时开发 4 个版本, 进度推迟在所难免。

根据 Bungie 与动视暴雪之间签定的合同, Bungie 可以获得游戏“运营收入”的 20% 到 35%。所谓的运营收入, 即游戏的总销售收入除去生产、物流和宣传成本之后的收入。此外, 根据游戏的媒体评价, Bungie 还会获得额外的奖金。如果在 GameRankings 网站统计到的媒体平均分能够达到 90 分或以上, 就可以得到 250 万美元的奖金。

当年动视暴雪方面为了争取到《Destiny》的发行权, 用以抵消 Infinity Ward 叛乱事件造成的负面影响, 为 Bungie 提供了十分优惠的条件, 其中最有利于 Bungie 的一条就是《Destiny》的知识产权完全归 Bungie 所有。动视暴雪将会出巨资必将《Destiny》打造成《光环》与



▲Bungie 办公大楼大堂里的士官长雕像。

同等级甚至更高规格的顶级大作。除了开发费用全包之外, 动视暴雪还会提供充足的营销费用。总的来说, 第一作的预算上限就达到了 1.4 亿美元。当然, 这么大一笔钱不是没有条件的。《Destiny》第一作的运营收入首先要超过 1 亿美元, Bungie 才有 20% 的收入分成。如果《Destiny》与《彗星》的运营总收入超过 4 亿美元, Bungie 的收入分成比例将会提高到 35%。《Destiny》发售一年内相关营业收入总额如果超过 7.5 亿美元, Bungie 还会另外再得到 2500 万美元的“销量王奖金”。而如果收入总额超过 10 亿美元, 会在此基础上再增加 2500 万美元的“销量大师奖金”。以上所述的运营收入与营业收入是两个概念, 营业收入达到 7.5 亿美元的话, 运营收入大概就在 4 亿美元左右。

在动视暴雪看来, 《Destiny》销量最低也要达到 500 万套以上。如果发售半年内销量达不到 500 万套, 动视暴雪可以无条件终止合同。动视暴雪也考虑到十年的漫长时间里会有许多意外情况, 如果 Bungie 像 Infinity Ward 一样出现大规模的核心开发人员出走事件, 将会对未来“《Destiny》系列”的发展产生难以估量的负面影响。因此合同规定

Bungie 的关键人员如果在第二作完成之前离去, 就要自动放弃其在 Bungie 的股权——除非《Destiny》销售额超过 10 亿美元。如果在 2020 年之前, 在《Destiny》新作完成的 12 个月之前, 也就是 Bungie 有三分之一的员工离去, 项目将进入“高风险”状态(是否进入高风险状态由动视暴雪首席财务官根据项目完成情况与质量标准来评定)。在该状态下, Activision 将有权获取《Destiny》的知识产权, 并有权使用

“Destiny 专用游戏引擎”。Bungie 的部分核心人员已经签署了竞业禁止协议。此外, 为了防止其他发行商与 Bungie 合作开发 FPS 游戏从而损伤《Destiny》的竞争力, 合同中规定 Bungie 在 2018 年之前不得开发射击游戏。如果在 2018 年之后开始制作同类游戏, 最早要到 2021 年之后才允许上市。动视暴雪方面有优先发行权。

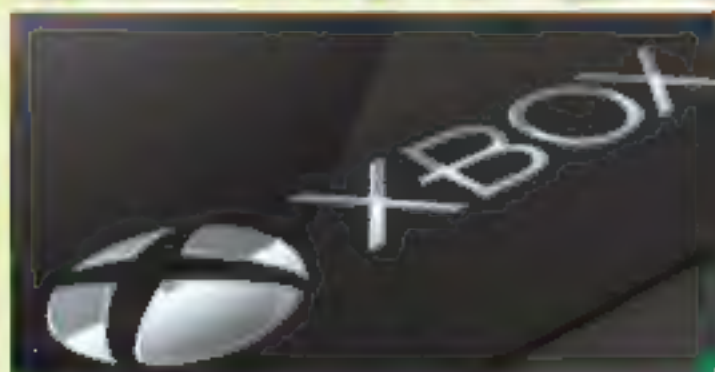
无论如何, 《Destiny》在 E3 展上公布之后, 各界的强烈好评预示着本作将会有有一个良好的开端。Bungie 与动视暴雪都对本作的业界反响十分满意。业界权威人士们普遍认为本作是《光环》的进化形态, 潜力不可限量。12 年前《光环》开创了家用机 FPS 的新时代, 将曾经只在 PC 上流行的 FPS 游戏变成家用机上最炙手可热的游戏类型。在如今即将进入次世代之时, Bungie 再次紧抓网络潮流, 将 FPS 与网游结合, 势必将创造家用机网络 FPS 的新时代!





# Xbox One

## 狂飙袭来



文 妙墨 编辑 NINA

美国时间2013年5月21日，微软Xbox系列的第三位成员——Xbox One公布。作为次世代中最迟公布的一款主机，其发布所带来的信息却是最让玩家期待的。全新的外形设计，改良的Xbox手柄，配合次世代Kinect加入的各种新理念让这款机器不再仅仅是一款游戏主机，而将是融合家庭娱乐的一个集合体。到底这款新时代的Xbox将魅力何在？让我们一起来了解一下吧。

## Xbox One外观印象

与PS4的娇小尺寸不同，Xbox One的体积给人感觉非常的巨大。微软并没有正式公开Xbox One的实际尺寸规格数字，但我们可以从各主机大小比较图中看出，它的大份量可以和初期型的PS3一比。外形设计方面，可以很明显的看到Xbox One舍弃了一切花俏的外观设计，棱角分明却不失大气。而新版的X360的外形设计也参考了Xbox One的特点变得四方方正，多了几分的朴素厚实感。整体看起来，Xbox One更像一个传统的家庭电子产品，而不是一款游戏主机，而这恰恰与微软大为强调的家



▲Xbox One的机身侧面，右侧三个USB接口及占据整个侧面的散热口。

庭娱乐融合为一的概念相符，让人看出了微软推广这种新娱乐方式的决心。主机外观设计采用了哑光和亮光相间，主要体现在主机前部及机身四个长方形相反的配色设计，体现了清晰的对称性。颜色则是泛着光泽的，被设计师称为“流体黑”的深黑色，能更好地与电视机等家电融为一体，真正地让人感觉到Xbox One就是一款“家电”。

主机的前部部分十分简约，除了光盘驱动器的吸入槽和圆形的Xbox传统标志外，就什么都没有了。你甚至不能看到主机的开关！主机的机身顶部部分分成两块16:9的区域，其中一块是抛光的“流体黑”，增添了几分的高端科技感，另外一块则是一大片的散热口，包括机身两侧及背面的散热口，这是前代机器都未曾有的大范围散热区域。看来随着主机的性能提升，散热的压力也大大的增加，相信大家都不会忘记初期型X360因为散热设计工艺不佳而造成的种种悲剧事件，可以看出微软吸取了教训对于散热问题的重视，

相信实机发售后会不会重蹈三红悲剧的覆辙。

在Xbox One的背面，除了常规的电源、HDMI、USB、网线接口、光纤外，还多了个Kinect的专用插口及一个IR out红外信号输出。由此可以联想到Kinect的全新进化，不仅外观及机能的重新架构设计，甚至还需要专用的插口来提供链接，不由得让人期待实机的使用体验。而IR out大概是提供红外线信号给专用耳机，具体作用还有待往后的验证。然后位于各插口上端的是一排散热口，对比机身顶部及两侧的大面积散热口就显得小了点。

可以发现，Xbox One与PS4在外观方面有不少的共通点，外观设计简约化，并且在散热方面大下工夫。但就设计方面来说，PS4明显更加的前卫时尚，这也和SONY一贯的风格符合，微软或者是故意做出了家电的朴实感，和它所强调的理念相呼应。至于哪种设计更好，则是玩家们见仁见智了。

## Xbox One硬件配置

Xbox One和PS4的GPU、CPU架构基本相同。首先是Xbox One的CPU部分，体系架构为x86-64，由两个美洲虎架构计算单元组成，各有4个独立核心、2MB共享二级缓存，所以总体就是八核心、4MB二级缓存，与PS4公布的数据一样。美洲虎的特点是低耗能，产生的热量低对于性能全面升级的次世代主机的散热问题

很重要。而其工作效率高、节能的特征更是现在电子产品的主流趋势。同时，根据游戏开发者们的发言可知，这种处理器架构能让游戏开发难度及成本都大大降低，不但可以保证到有较充足的预算可以制作出高质量游戏，而且还可以吸引到更多的开发者们投入到次世代游戏的开发中。再者，两者都配备了8GB内存、蓝光媒体载体，



▼主机前部及机身顶部，可见到散热口一半都是散热口。

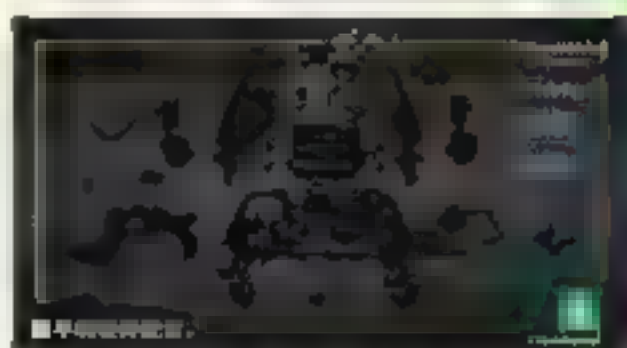


使得游戏开发者们可以更容易为两台主机同时开发游戏,他们不用再为主机的游戏容量、资源占用的差异而头疼,大大减少次世代的跨平台作品的版本素质偏差的可能性。玩家们可能不再需为“某平台上的游戏素质比另一平台上的要差而担心了”。

两款平台的性能接近,但差异还是有的。虽然GPU部分都是AMD GCN架构,但在规格上的差距。Xbox One的GPU配备了12组计算单元、拥有768个流处理器,比起拥有18组计算单元、1152个流处理器的PS4,Xbox One要显得稍弱势。另外在内存方面,Xbox One使用的是现在较普及的DDR3,而PS4使用的则是次世代的GDDR5。为了弥补性能的差距,Xbox One加入了嵌入式eSRAM静态存储,带宽约为102GB/s,加上DDR3的68.3GB/s带宽

则和GDDR5的性能十分接近。以上数据看得到,Xbox One的GPU处理效率要比PS4高,对内存带宽的要求也不会如PS4那么高。而且DDR3的成本要比GDDR5低得多,功耗也更容易控制。两者各有千秋,虽有差异但整体性能是持平的。

商品名	Xbox One
售价	499.99美元(送Kinect One)
CPU	x86-64 AMD 8 core APU
GPU	AMD Radeon variant
内存	DDR3 8GB
硬盘	500GB
外形规格	未公开实际数据
光驱	蓝光、DVD
I/O	USB 3.0、HDMI、光纤
音频	7.1环绕



## Xbox One手柄



新的Xbox手柄在原有Xbox手柄的基本造型上进行重新设计,在开发过程中,对全球500多名不同年龄、性别的玩家进行了多项检测,以创造出最能广泛符合玩家使用习惯的手柄。我们可以看到在新手柄上,Xbox经典的键位排布仍然存在。玩家们不必担心需要重新适应新手柄,其每一个细节都经过了修改。相对于X360手柄来说新手柄使用了超过40种改良,主要集中在外观工艺上;在按键方面,A、B、X、Y按键的间距缩小,减少玩家操作手柄时的手指移动距离。把大家熟悉的“西瓜键”放在了手柄的上方,让左手拇指和右摇杆以降低玩家因操作幅度太大而误触系统键,导致中断游戏的问题。左右类比摇杆增加了防滑纹的设计,降低了摇杆的高度,

以减少玩家在长时间游戏中发生疲劳。虽然这些改良并不复杂,但对于提升手柄操作手感却起到了关键的作用。

同时,LB、RB、LT、RT四个按键方便了操作,新增了两个新设计的触发系统“脉冲扳机”(Impulse Triggers),这是新手柄的最大改变。它旨在为玩家提供真实的扳机触感。两个扳机键在拉动和松开的时候会发出游戏引擎的变化而产生力量的变化,比如子弹射击时会有子弹的击发压力、射击游戏中拉动扳机力量反馈等。玩家也可以选择,能在射击游戏中体验到类似扳机被触发,在手柄扳机按钮下方有两个更大功率的“脉冲扳机”按钮,主要是模拟游戏中各种狙击、



▲新手柄设计按钮有多达200个的动作反馈

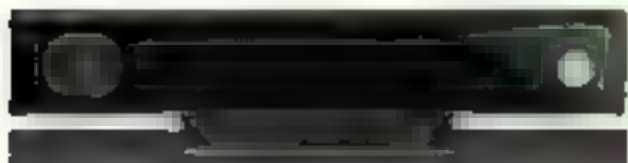
爆炸、中弹等场面,通过震动反馈让玩家更好地代入游戏世界中。

特殊功能方面,新手柄能与Kinect One产生联动,玩家们多人同屏游戏时,当玩家所处的位置发生变动时Kinect将通过手柄发出的无线信号检测到手柄位置,自动切换屏幕划分以保持画面与多名玩家的位置保持一致。另外,手柄也加入了待机功能。当玩家长时间停止操作,手柄会自动进入待机模式以减少电力的消耗,重新进行操作则会立即启动工作模式,非常人性化且节能环保。

其他的一些改良点也让这款新手柄备受好评。如新手柄的体积比以前的要小了一点,而且取消了外接电池包,直接使用内置电池。玩家可以通过手柄顶部的迷你USB口进行充电。这将会进一步减少手柄的重量,让玩家的手腕减少疲劳,可以更长时间地享受游戏。新设计的开闭接口改善了手柄与主机间的数据传输稳定与速率,使玩家体验到更优质更清晰的语音聊天功能。



▲新设计的握机键



▲可以看到Kinect One的摄像头设置在一侧



▲与Xbox One主机长度对比,可以看出Kinect One的长度比主机略短

## Kinect one

新的Kinect被命名为Kinect One。相比起主机,Kinect的全新进化显得更具革命性。微软为这个新时代的体感设备设计了一套全新的识别系统。首先,声音识别是整个进化的核心,就如大家在本会上看到的,它能够通过识别玩家的语音来掌握玩家的意向。仅通过一个人声号,多人使用Xbox One时也不需要运行太多的登录步骤。只需打开语音即可进入多用户登录状态。声音识别也将融入到生活中,声控切换电视频道

给予玩家一种身处未来科技世界的感觉,Kinect One带来的将是全新的娱乐体验。

而在动作方面,Kinect One的视觉分辨率提升到1080p,视角较前一代提升60%的宽度。每秒30帧的颜色识别速率配上全新的Time Of Flight(TOF)识别系统,使得Kinect One对于用户动作的捕捉达到一个令人震撼的新高度。通过发射与接收红外线反射的时间差更精确地掌握人体关节运动,甚至连身体重心的偏移、肌肉的力度、面部表情等都能进行精细辨识。为了对应高清晰画面带来的大量数据流,Kinect One拥有2GB的数据传输速度,而这些革新都为未来的体感游戏领域提供了更宽广的可能性。



## Xbox One游戏阵容抢先闻

## E3展前已知

极限竞速5	Forza Motorsport 5	E3试玩, E3试玩
丧尸围城3	Dead Rising 3	E3试玩, E3试玩
Kinect运动大会 强手如云	Kinect Sports Rivals	Kinect One专用游戏, E3试玩
崛起 罗马之子	Ryse: Son of Rome	E3试玩, E3试玩
使命召唤	Call of Duty: Ghosts	E3试玩
极品飞车 劲速	Nitro for Speed Rivals	E3试玩
战地4	Battlefield 4	E3试玩

## E3展后已知

杀手本能	Killer Instinct	E3试玩, E3试玩
LocoCycle	LocoCycle	E3试玩, E3试玩
力量明星高尔夫	Power Star Golf	E3试玩, E3试玩
火花计划	Project Spark	E3试玩, E3试玩
刺客信条 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	E3试玩
警察犬	Watch Dogs	E3试玩
舞舞舞 2014	Just Dance 2014	Kinect One专用游戏
NBA LIVE 14	NBA LIVE 14	
NBA 2K 14	NBA 2K 14	
FIFA 14	FIFA 14	

## 2014年E3展后已知

光剑永劫不息	光剑永劫不息	光剑永劫不息
量子破碎	Quantum Break	E3试玩
幻想曲 音乐进化	Fantasia Music Evolved	Kinect One专用游戏 E3试玩
我的世界 Xbox One版	Minecraft Xbox One Edition	E3试玩
日落小子	Sunset Overdrive	E3试玩
猩红飞龙	Crimson Dragon	E3试玩
泰坦天降	Titanfall	E3试玩 另有PC和Xbox 360版
植物大战僵尸 花园战争	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	E3试玩, 另有PC和Xbox 360版
全境封锁	Tom Clancy's The Division	E3试玩
The Crew	The Crew	E3试玩
宿命	Destiny	E3试玩
巫师3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	E3试玩
黑暗之魂II	Dark Souls II	
Madden NFL 25周年	Madden NFL 25	
德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	
毁灭之光	Dying Light	
彩虹六号 爱国者	Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots	
上古卷轴在线	The Elder Scrolls Online	
狙击精英III	Sniper Elite III	
神偷	Thief	
UFC 终极格斗冠军	UFC Ultimate Fighting Championship	
邪恶巫师	The Evil Within	
龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	
影子武士	Shadow Warrior	
动物园大亨	Zoo Tycoon	

## E3展后已知

Below	Below	E3试玩
Black Tusk未命名新作	Black Tusk未命名新作	E3试玩
D4	D4	E3试玩
Lords of the Fallen	Lords of the Fallen	
疯狂麦克斯	Mad Max	
突袭入侵	Rampage Invasion	
合金装备V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	
王国之心III	Kingdom Hearts III	
最终幻想XV	Final Fantasy XV	

## E3展后已知

作为今年E3展前11月发售的游戏中, 本次E3展上Xbox One展示了大量试玩游戏。此前在推特上曾经曝出消息称, E3展上的Xbox One游戏都是在PC环境下运行的。其实稍懂一点的人都知道, 拿PC来模拟运行其4是非常普遍的事情, 早在PS3时代我们就曾多次在各种展会上遇到过。虽然我们不知道本次E3展上究竟有多少Xbox One游戏是在PC环境下运行的, 但最能说明问题的几个游戏如《极限竞速5》《崛起 罗马之子》都是Xbox One专用游戏的。因此这个说法根本不值得。

Xbox One游戏的最大进化, 当然还是画面。纵观整个E3展, 在所有提供试玩的游戏, 《极限竞速5》的画面是当之无愧的第一。而当机能进化时, 玩家们最爱说的这句话就是“这真像”真实和真的。到了Xbox One时代, 我们不得不感叹, 这回真的是“和真的一样”了。本世代游戏虽然最高也能支持1080p, 但和Xbox One所呈现出的1080p完全是两个级别。以《极限竞速5》的画面而言, 就算是顶级配置的电脑才可能有这样

的效果。其他如《崛起 罗马之子》的大场面, 《杀手本能》对战时的华丽特效, 都给人一种本世代绝不可能实现的强烈感觉。不过画面好坏自然也和技术以及开发公司投入的资金有直接关系。同样地, Xbox One游戏, 有部分游戏的画面确实是本世代级别。这和在XBLA游戏转过来的两个游戏——《LocoCycle》《猩红飞龙》上表现得尤为明显。

本次E3展上对Kinect One专用游戏并没有进行太多展示, 像《Kinect运动大会 强手如云》这种首发游戏居然都没有展出。这多少有些令人意外。本届E3展上唯一展示的Kinect One专用游戏是《幻想曲 音乐进化》, 获得了很高的评价。另外, 尽管Kinect One专用游戏不多, 但微软依然推出了体验Kinect One的试玩台, 任何人都可以上台一试身手。Kinect One的灵敏度有了很大提高, 可以最多同时识别6人, 而且能够识别出手指的细微动作。摄像头分辨率也提升至1080p, 只是对距离仍有一定要求, 大约是1.4米左右。不过这已经比初代强了不少。

值得一提的是在试玩《崛起 罗马之子》时我们特意按了一下导航键, 结果还真出现了系统菜单。不过这个系统菜单很明显不是成品, 它是一个由若干的大小相同的方块组成的, 用色极其鲜艳, 也没有图标。





# Who's One谁占谁的前座

## 极限竞速5

发行商: Microsoft

类型: 竞速

发售日: 2019年11月

今年冬天, PS3上有《GT赛车6》, PS4上有《驾驶俱乐部》, 不过Xbox玩家不用担心, 因为你们手中有更强大的王牌赛车游戏。那就是《极限竞速5》! 一向高效的Turn 10最近两年明显游刃有余,《极限竞速:地平线》明显并非出自其主力之手, 而主力的真正目标就是Xbox One上的次时代赛车游戏!

### 画面表现

前面已经说过了, 整个E3展所有提供试玩的游戏,《极限竞速5》的画面是当之无愧的第一。《极限竞速5》可保证游戏在1080p的全高清画面下以60帧的帧率来运行。本作的光影效果也相当出色, 就连车窗内的阳光以及贴在车上的反射光线都相当真实, 赛车建模也有了飞跃般的进步, 不仅是车身建模, 可耻度, 就连车内的装潢也足够令人惊叹。在赛道上驾驶之时, 光线天气的表现都令人称赞, 飘动的树木、建筑, 一样精彩无比。

而硬件效果更是令人称道, 各种地形和植被上E3展甚至赛道上的车轮都能得其真, 令人深刻体会到次时代的来临。

而硬件效果更是令人称道, 各种地形和植被上E3展甚至赛道上的车轮都能得其真, 令人深刻体会到次时代的来临。



不用担心找不到人玩。此外官方亦会根据你的爱好和习惯, 为你提供贴心的系统服务。

### 云端AI

云端AI是本次《极限竞速5》宣传的重点, 自然这点在现场试玩中是不可能体会到的。从官方提供的资料来看, 游戏会通过云端服务, 将收集玩家的游戏数据, 让AI的表现更接近真人。当玩家下线时, 游戏依然可以通过“驾驶代理”(DRIVATAR)来自动游戏, AI会学习玩家操控赛车时的习惯, 如每个弯道在何时加速、何时减速等等, 驾驶代理作为玩家的分身帮你继续游戏, 当你再次回来时就能继续比赛的进度。因此就算你的亲朋好友一时不在线, 你也

不用担心找不到人玩。此外官方亦会根据你的爱好和习惯, 为你提供贴心的系统服务。

### 手柄质感

这回Xbox One手柄的最大进化体现在振动方面。4个振动马达分做分段的振动相当细腻。这点在《极限竞速5》中体现得尤其明显, 当玩家用LT和RT进行加速减速时, 独立的振动马达将会带给你完全不同的体验。像是缓慢启动, 突然加速, 轮胎空转, 身体打滑等都有明显不同的感受, 相比画面上的进化, 个人感觉振动带来的新感觉更有次世代的范儿。可能也正是出于这种考虑, 微软在现场只提供了PC提供试玩, 其他全部是用手柄试玩的。

期待度: ★★★★★

## 植物大战僵尸:花园战争

发行商: EA

类型: 动作射击

发售日: 2014年内

本届E3开展之前就透出了本作的消息。当时人们以为这只是《植物大战僵尸2》的别名, 没想到本作竟然是一款专用主机平台打造的PVZ! 本作对应的平台是PC、X360、Xbox One, 不用说, 这又是一款极具分量的Xbox阵营独占游戏!

如今的塔防游戏越来越多, 什么角色扮演、动作、主视角射击、超鸟射击都可以来插一脚。本作作

为塔防游戏的代表作, 自然不能无动干衷。游戏结合了超鸟射击+塔防的要素。玩家控制一株植物, 可以主动攻击敌人, 可以安放炮塔, 目标是把敌人于国门之外, 在僵尸老巢干掉它们! 游戏的最大特色是多人要素。可以4人合作对抗僵尸大军, 也可以来一场12对12的花园与墓场对抗。在这个模式下玩家可以扮演僵尸。方

游戏中玩家需要扮演的角色自然

是大家熟悉的植物们。目前已知的可使用植物包括: 射速中等, 行动灵活的豌豆射手; 擅长近身肉搏的食人花; 射速超高但威力低, 还懂得主动的向日葵和决定冷静的狙击手仙人掌。每一种植物都可以找

塔同类或其他植物来协助作战, 甚至直接变为另一种植物进攻。僵尸方面也是精英云集, 从普通僵尸到迪斯可僵尸应有尽有, 还有巨大的僵尸机器人。

期待度: ★★★★★



专为主机平台打造的PVZ



## 丧尸围城3

发行商: Capcom  
类型: 动作冒险  
发售日: 2013年11月

虽然《丧尸围城》初代就是X360的独占作品,但《丧尸围城3》变为Xbox One独占还是颇让人意外。据制作人士表示,本作在开发过程中得到了微软的大力支持,否则本作将无法如此迅速地与大家见面。相信本作在今后很长时间内

都将是Xbox One独占作品。

## 新的故事

本作的画面风格一反以往的卡通色彩,改为写实路线,但依然保持了过去的丧尸幽默风格。本作的主角Nick Remy是一名丧尸修理

I,他居住在Los Perdidos,这是一座以洛杉矶为原型的虚拟城市,突然之间爆发了生化危机。游戏将继承之前作众多设定的设定,但条件略有不同。例如“丧尸灭绝者”结局就是让玩家杀死超过5万只丧尸。游戏还会增加一种艰难生存模式——噩梦模式。这个模式有点类似初代的生存模式,丧尸会不断出现,有时甚至会不停下注,玩家必须在有限的资源下撑下去。

## 新的世代

本作给人的第一印象,就是场景变大了很多。之前两作发生于购物中心、商场这样的地方,其实不能算是“丧尸围城”,而本作则实实在在地发生在一座小城市里。游戏中玩家的视野开阔了很多,这使得同屏的丧尸数也是之前的数倍。在试

玩版中已经可以看到整个城市的地图,在四五个主要场景之间有狭长的公路连接,需要开车前往。不过游戏的帧数并不稳定,希望正式版能够改善。

## 新的玩法

本作共收录了424种武器。2代中出现的合成武器系统也依然保留。由于主人公是医生,只要找到设计蓝图就可以随时随地制造合成武器。利用升级点数习得武器专精之后,还可以降低对合成武器的素材的要求。此外本作还加入了必杀技的设定,当连续斩杀一定数量的丧尸之后,就可以发动必杀技,指令为Y+B,不同武器的必杀技也不一样。玩家还可以利用智能手机进行导航,或者呼叫无人机进行攻击,甚至是直接呼叫大规模空袭。其他新要素包括安全屋攻防、运用武器柜等等。而营救生存者、接载这样的经典要素也得以得到保留,等着玩家的是更加丰富,更加爽快的游戏体验。

期待度:★★★★★

## 意料之外的第三方独占大作!



## 泰坦天降

发行商: EA  
类型: 主机射击  
发售日: 2014年1月

本届E3展的最大赢家当属《泰坦天降》,可能有些玩家对它的开发商Respawn还有些陌生。Respawn的前身是“《COD:现代战争》系列”的开发商IW,其主创人员与Activision发生矛盾后出走并成立了Respawn。这部才华横溢的家伙这回再次向全世界玩家展示了FPS的新纪元!

## 云服务造就不凡

《泰坦天降》对应的平台为X360、Xbox One和PC,为何没有选择PS系主机值得思考。据制作人士表示,这主要是出于Xbox One强大的云服务做出的选择。本作立项于2011年,本来准备只在本世代主机上发售,使用Valve的Source引擎制作。但制作组一心想超越当年自己制作的《COD4:现代战争》,很多奇思妙想受限于机能不能实现。Xbox One的强大硬件

加上Xbox One云服务的构建,让所有的AI和物理引擎可以在云端完成。从市上实现超主机般的多人游戏。本作虽有X360版,但和Xbox One版相比差距巨大。

## 熟悉又陌生的战场

玩过“《COD:现代战争》系列”的玩家一定对本作的画面风格熟悉,例如人物跑动时的手臂挥动方式,杀死敌人时的奖励分数等等。但随着角色开始使用二段跳攀爬建筑和飞檐走壁,《泰坦天降》迅速表现了自己特有的战斗感觉。简单地说,本作就是立体版的《COD:现代战争》。另外因为背景更改为未来战争,所以本作中有

不少超现实的武器,例如可以自动锁定敌人头部射击的手枪,发射巢虫并释放发射器还有释放雷车的装置等等。由于单机战役制作成本和网游不成正比,本作取消了单机战役,剧情会融入在多人对战的特定模式中。

## 游戏象征——泰坦

作为科幻要素的象征象征,泰坦是游戏新题材中的泰坦(Titan)。本作中,泰坦被用于指代那些从游戏中登场不下于巨人机甲人。参

观者上去有点像《光环》中的超级号,不过实力远远胜之。泰坦既拥有毁灭性的火力,也拥有能够反弹子弹的力场,可谓攻守兼备。普通战士在泰坦面前不堪一击,但也可以通过诱饵来摧毁其背部的控制核心。此外用特殊的连杀奖励和角色本身配置的集中弹药发射器也可以击败泰坦。有趣的足泰坦快爆炸时玩家可以弹射逃生,再次彰显了制作组的一流创意。

期待度:★★★★★



将在泰坦天降2014年度游戏!



## 崛起：罗马之子

发行商：Microsoft  
类型：动作  
发售日：2013年11月

《Ryse》原为X360的Kinect专用游戏，但几经延期之后变成了Xbox One的首发游戏，同时也变为了普通的游戏。游戏采用Cryengine 3制作，配合Xbox One的强大机能，誓要为玩家带来有史以来最为震撼的古代战争场面！本作是本届E3展上微软重点展出的对象，游戏的完成度已经相当高了。

### 罗马皇帝的复仇

本作的主人公名为马吕斯·提

图斯。年幼时，提图斯目睹了家人在野蛮的日耳曼人手中丧命的场景，从此复仇的念头便一直在他心中长存。当他长大之后加入了罗马军队，并迅速成长为一名优秀的将军。而他通过与日耳曼人的持续战斗，逐渐发现原来自己的身世关系到了罗马帝国的统治核心。

游戏忠实再现了古罗马时代的战争场面。除了血肉横飞的肉搏战，还有指挥冲锋、呼叫弓箭手、组织战略等这些在电影中经常见到的



## 体验震撼壮观的古代战争！



场面，让玩家梦回两千年前。

### 简单模式的战斗

从玩法上讲，游戏似乎像是一个纯QTE游戏，但实际玩过之后就会发现，这款游戏是一款

比较传统的3D动作游戏，只是采用了第三人称。游戏中X键为使用短剑的快速攻击，Y键为动作较慢的盾牌攻击。战斗中游戏会有自动发出挑战的机制，但事实上敌人不会给你这样的机会，他们只会从屏幕外发动攻击，玩家需要通过按A键来进行防御。

防御是全方位的，而且及时防御能削减敌人造成硬直，必须完美掌握才有可能顺利过关。

### 华丽无边的终结技

游戏中将敌人的体力削减至一定程度之后，敌人头上就会出现B键的提示，此时按B键就会发动QTE，成功输入一串指令后提图斯就会将敌人华丽地斩杀。游戏中收录了数百种QTE，除了单人QTE外，还有双人甚至三人QTE。发动条件是将屏幕有复数敌人处于可发动QTE的状态。不过实战中这并不容易，因为即便不使用QTE，敌人承受过多的攻击后也会死掉。在试玩版中QTE是自动发动的，不过在正式版中QTE失败同样会有各种动作。

期待度：★★★★☆

## Kinect运动大会 高手风云

原名：Kinect Sports Rivals  
发行商：Microsoft  
类型：体育  
发售日：2013年11月

因为Kinect One是Xbox One的同捆物，所以此前外界曾猜测Xbox One的15个独占游戏中至少

《运动大会》新作是Kinect One专用游戏，而且本作还来参展E3。作为销量最高的Kinect游戏的续作，本作不仅附送了《Kinect大冒险》，而且是首发游戏中唯一的Kinect



One专用游戏。本作可谓肩负重任。游戏首先从入选项目上进行了严格筛选。避免像2代那样仅收录在美国流行的项目。这次游戏依然是收录了6个大项，它们分别是攀岩、足球、赛艇、保龄球、标靶射击和网球。不过这些运动的玩法并非和现实中一模一样。拿攀岩来说，玩家可以和竞争对手给拽下去的。而足球和保龄球则是加入必杀技的设定，令游戏乐趣大幅提高。

游戏充分活用了Kinect One的特性。利用1080p高清摄像头，游戏可以根据玩家的外形自创一名独特对手。利用云端技术，玩家可以在闲暇时与亲朋好友的AI来一场比赛。至于大家都在线时的合作、对抗挑战更是不在话下。当然，Kinect One的最大特性还是更高精度的动作捕捉，这点在球类运动时体现得尤为明显。

期待度：★★★★★



## 杀手本能

发行商: Microsoft

类型: 格斗

发售日: 2013年内

在本届E3展前,大量事实表明,Rare的经典名作《杀手学堂》(又名《杀手挽歌》,原名也是Killer Instinct)将复活。当年Rare还在任天堂手下时,《杀手学堂》两作先后登陆SFC和N64。是任天堂的锁机之宝。《杀手学堂》和《真人快打》(现名《致命格斗》)并称美式FTG双璧。和《真人快打》不同的是,《杀手学堂》并非以血腥和真人才卖,而是以复杂的系统、华丽的连招而闻名。

《杀手本能》将是一款下载游戏

有消息称游戏本体免费,支持网络系统。可能本体仅提供少量角色,其他角色均需花钱解锁。另外也不排除会有以优惠价格提供全角色的完整版。此外限定Day one版本中亦可获得一个DLC角色。

虽然只是一款2D玩法、3D画面的格斗游戏,但画面依然让人感受到了次世代的威力。游戏中各种打击效果极其华丽。特别是在对手倒地时效果,绝对可以秒杀当今所有的格斗游戏。单从画面而论,就算推出60美元的典藏版也值得期待。

## 王牌美式FTG的复活!



游戏的系统与当年的SFC版已经接近。玩家可以利用必杀技取消普通技用招式杀招,连续技的套路是“一打三招式”之后对手会强制倒地。被对手的连续连命中时,玩家可以通过连续破坏技(COMBO

BREAKER)成功连击,则可以强行中断对手的连招并进入加强状态。不过连招破坏技不仅对时间有要求,还要能猜对对手的按键。是一个很有深度的技巧。

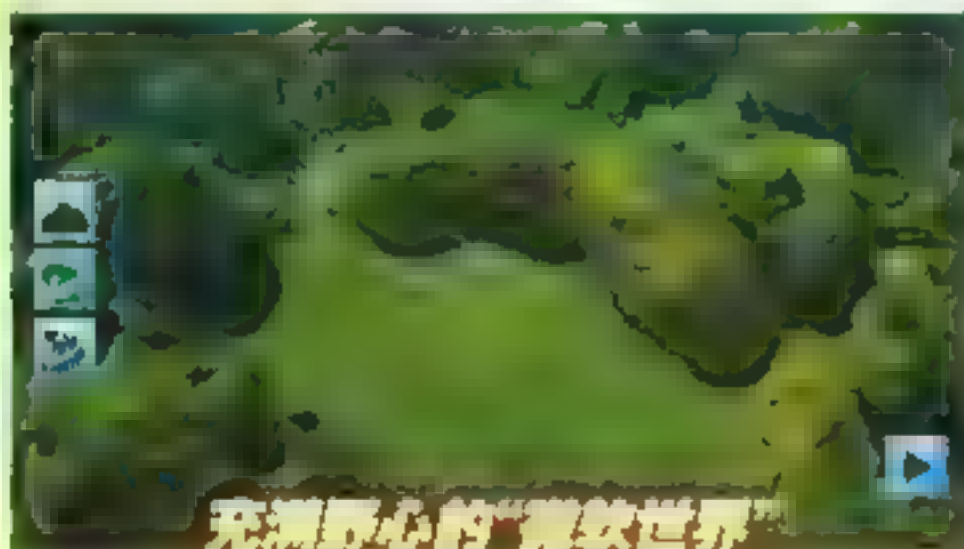
期待度: ★★★★★

## 火花计划

发行商: Microsoft

类型: 动作

发售日: 2013年内



## 无拘野心的“微软世界”

全球大热的《我的世界》如今PC/MAC版销量超过1100万,Xbox版超过600万,是有史以来最成功的3D游戏。放眼全球,能超越这一成绩的游戏屈指可数。这促使微软决心打造属于自己的“微软世界”,除了微软这一巨擘外,更重要的是这种近乎无限的游戏可以极大地解决新手入门缺乏游戏的难题。而这个“微软世界”就是《火花计划》。

若要说《火花计划》和《我的世界》的最大区别,那一定是游戏画面。《我的世界》采用的是点阵画面,而《火花计划》则是3D卡通风格。两者之间的技术含量不可同日而语。从游戏内容来看,《火花计划》比《我的世界》要强的地方在于,它通

过人型可以自由创造,而且能对敌人的AI系统进行细化。而从操作上来说,《火花计划》同样要比《我的世界》方便得多,PC版可以使用触摸屏,Xbox One版可以通过Xbox Smartglass在智能手机、平板电脑操作,或者是直接用Kinect One来识别。

由于创造简化了许多,所以《火花计划》很容易开发出很多夸张的游戏玩法。开发者承诺在游戏推出时官方将提供大量已经创造好的世界在等待玩家们去体验。另外Xbox、Xbox One和Win 8版本的游戏世界中游玩的世界都是互通的。再加上游戏本体免费,向所有玩家推荐。

期待度: ★★★★★

## 量子破碎

发行商: Microsoft

类型: 动作冒险

发售日: 2014年内

凭借《心灵杀手》,Remedy再次成为炙手可热的游戏开发商。不过在《心灵杀手》之后,Remedy一直在忙于《量子破碎》的准备工作。从两个发布会来看,本作明显是微软相当看重的作品,但至今仍无实际游戏画面出现,仅演示了一小段游戏的概念——操纵时间。虽然距离游戏发售还有相当时间,但从Remedy透露的情报来看,本作将是一款全新美学的AAA级大作。

关于游戏本身,目前我们仅知

这款游戏以动作冒险的方式进行的。但已经可以确定的是,游戏将像美剧一样分季推出,而且整个《量子破碎》事实上是在游戏+电视剧的方式组成的,两者之间有非常密切的关系。当玩家进行游戏的任一章节时需要作出选择,而打过去与对应的电视剧就会解读,剧情与玩家的选择息息相关。玩家将看到自己作出的选择对电视剧剧情造成怎样的影响,而电视剧中的信息也将对接下来的游戏流程提供提示。

电视剧与游戏虽然世界观相同,剧情也一样,但电视剧的主角和游戏并不一样,玩家可以从一个角度来看剧情发展。游戏中玩家将有机会和反派的机会,反派同样有操作时间的能力。制作者表示,微软E3展前发布会上的片段是即时演算而非CG,玩家可以放心。

很明显,《量子破碎》是一种全新类型的游戏。这样的游戏能否成功,需要经过市场的检验。但我们无疑应该期待并欢迎这样的行为,因为只有这样才能让业界持续稳定地发展下去。

期待度: ★★★★★

## 《心灵杀手》团队的全力一击!





## 幻想曲 音乐进化

发行商: Disney

类型: 音乐

发售日: 2014年内

Harmonix 的《舞蹈中心》系列一直是评价最高的 Kinect 游戏之一,销量也很不错。不过到了 Xbox One, Harmonix 不再坚持《舞蹈中心》,而是推出全新的游戏《幻想曲 音乐进化》,为此它找到了 Disney 来一起制作,在游戏中加入了知名的卡通角色。本作也是本届 E3 上唯一一个有试玩的 Kinect One 游戏。

《舞蹈中心》的玩法非常简单,而《幻想曲 音乐进化》的玩法有些难以想象。游戏更注重鼓励玩家创作音乐,而不是传统音乐游戏的排

上节奏。游戏中玩家扮演的角色是入魔巫师 Yen Sid 的徒弟。通过演奏音乐来创造一个个奇异的世界。目前已知的世界包括海洋、未来都市、宇宙空间,这些世界一开始都是空无一物或是黑一片,随着玩家的不断努力,整个世界将逐渐变得热闹起来。玩家要根据游戏提示来演奏音乐,而每个世界都有好几百乐曲,由玩家来随心所欲地决定世界的构造。

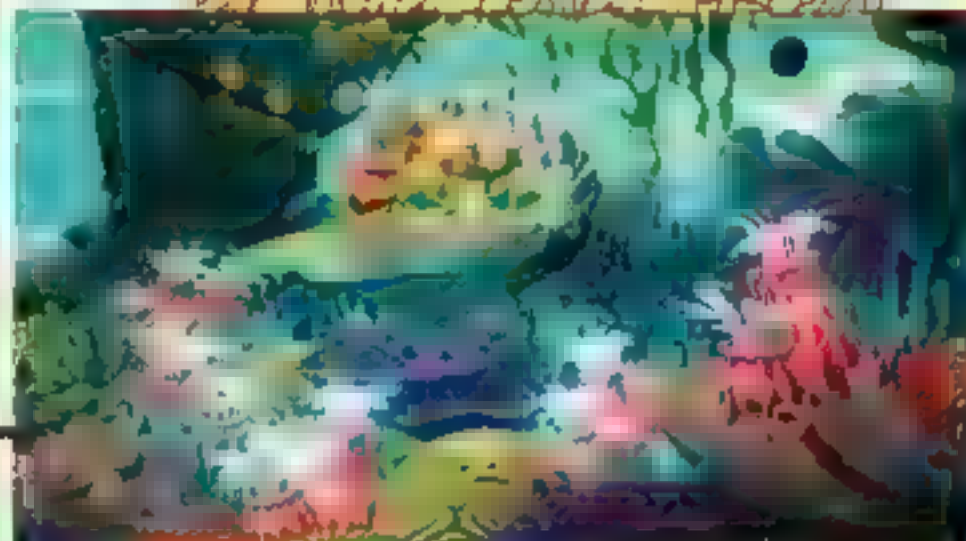
游戏中登场的音乐同样丰富多彩,张柏云采访中提及收录超过 25 位

音乐家的作品,每首曲目都有两首独特的混音曲目。目前已知的曲目包括

Live's	Avicii
Lacked Out of Heaven	Bruno Mars
Some Nights	Fun
Settle Down	Kimbra
Night on Bald Mountain	Modest Mussorgsky
Bohemian Rhapsody	Queen

期待度: ★★★★★

## 完美世界中的《舞蹈中心》!



在第一款 E3 媒体发布会上,无厘头风格的《捣蛋小子》以较高的站位出场,不免有些让人惊异。不过考虑到本作的开发商 Insomniac 曾经参与制作过《抵抗》《辐射》《叮当》,想必大家就能理解这么安排的原因了。毕竟这处来自昔日竞争对手的致敬之作。果然本作的重要特色在于与上述两款游戏相提并论,但这款游戏的新作更能发挥开发商的真正实力。

《捣蛋小子》和《抵抗》同属于外星人入侵的题材,不过本作风格更加诙谐幽默。画面也充满着卡通感。面对外星人的入侵,城市中的人民和动物都被感染为怪物。玩家

作为幸存者之一和同伴们进行最后的抵抗。游戏强调跑酷风格,主角们不是飞檐走壁就是滑板跳伞,武器千奇百怪,例如装上特定汽水后使用的大范围攻击。

本作是一款强调在线的多人游戏。玩家将和自己的朋友们一起分配一座城市。游戏也将活用云服务,当玩家不在线时由代理 AI 控制行动,让整个城市始终充满玩家的身影。另外借助云服务,设计者可以方便地发起活动、增加新武器。游戏距离发售还有较长时间,有待放出进一步的资料。

期待度: ★★★★★

## 捣蛋小子

发行商: Microsoft

类型: 动作

发售日: 2014年内



## 跑酷对抗外星人!

## 钢铁飞龙

发行商: Microsoft

类型: 射击

发售日: 2014年内

《钢铁飞龙》原本是一款 Kinect 专用的 XBLA 游戏,正当大家快要将其遗忘之时,它竟然出现在本届 E3 微软的发布会上。游戏不仅回归了传统手柄操作,而且成为了 Xbox One 的独占游戏,令人惊奇。回归手柄操作之后,本作已由《铁甲飞龙》的精神续作升格为正统续作,吸引力成倍上升!

游戏的玩法和过去差不多。左摇杆控制飞龙的行动,右摇杆控制瞄准框。武器分为两种,一种是锁

定弹,可自动跟踪敌人但威力小,另一则是散弹炮,射手动瞄准,但威力巨大。此外也有翻滚的设定。游戏的画面感觉一般,不过由于 X360 版画面有所提升。

除了 E3 上展示的经典玩法外,本作还将收录可以在版本中自由飞行的全新模式。在经典模式中飞龙的前进方向是固定的,玩家只能在一定平面内作出有限的移动,而自由飞行则是用来探索的。此外 Xbox One 版支持在线游戏,同时支持云

游戏能。当你的好友离线时,你将和由云端生成的 AI 一起并肩作战。如果你的好友中又有人玩这个游戏,那么系统会将你与陌生人配对。本作

是再依然为下载游戏,目前尚未得知。

期待度: ★★★★★

## 精神续作升格为正统续作!



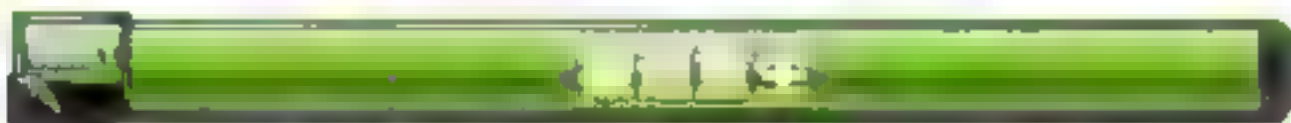




TITANFALL

# 泰坦的陨落与重生

当《泰坦陨落》在微软E3发布会上作为压轴戏公开时，整个业界都为之屏息。这是文森特·赞培拉(Vincent Zampella)和杰森·韦斯特(Jason West)的最新力作。在与动视暴雪的多年官司纠缠之后，这个由《COD 现代战争2》原班人马打造的杰作终于掀开了神秘的面纱。几年来，这些Infinity Ward被视者与动视暴雪之间的战斗，与他们所创造的游戏一样激烈而充满戏剧性。



《泰坦陨落》的诞生，标志着一段动荡与Infinity Ward团队之斗争的结束。几年前，这场官司催生了动视暴雪CEO罗伯特·考德克(Robert Kotick)与赞培拉和韦斯特之间的争斗。在这场战斗中，包含了商业间谍、暴力胁迫、诈骗等各种手段。

维斯特与赞培拉为动视暴雪开发的最后一

款游戏是在2009年1月10日发售的《COD 现代战争2》。该作上市当天销量超过500万套，首日营收3.1亿美元，轻而易举地打破了所有电影、畅销书和唱片的首日销售记录。在新闻稿中，考德克称之为“史上最伟大的娱乐产品首发”。到了翌年一月份，《现代战争2》的总销售额超过了10亿美元。

然而就在同年3月份，维斯特与赞培拉透露他们被传唤到动视暴雪的圣莫尼卡总部。在那里，他们被遣送到一个封闭的房间里，由一群保安监视着，还有一群律师和人力资源部的女头们与他们进行了激烈的争论。当天他们被告知不能返回自己的办公室，不能与老同事们说话——最重要的是，他们被告知原本应当支付的1650万美元奖金已经被取消。

“我完全崩溃了，”维斯特后来回忆起此事时说，“我本来以为那应该是所有人开着豪车回家的时刻，结果我们却只能啃玉米，而他们将所有钱都拿走了。”之后，维斯特回到家，把噩耗告诉了妻子，然后喝得酩酊大醉。那大晚上，赞培拉愁容满面地给妻子做思想工作，因为接下来他可能会在学校听到许多关于儿子的负面传闻。

跟家人交代完毕之后，这两个创造了《现代战争》的男人准备投入战争。



图《COD 现代战争2》的发行对动视暴雪的销量影响深远。



同 同 维斯特与赞培拉起承诺观看者，要求赔偿奖金并获赠“《COD》系列”的版权。第一个月，他们宣布成立Respawn工作室，并开始招兵买马。他们在圣弗莱多合租了一个便宜的办公室，开了一个几乎空无一物的网站，并从动视暴雪挖走了几十个人。这一切费用靠的都是EA提供的“大笔预付款”。



▲当年的英雄成为了如今的动视公司中不可或缺的员工



▲Respawn工作室的员工。这个团队汇聚了业界中拥有才华的创作者

能够跟 Respawn 签约，是 EA 的一次重大胜利。但是动视暴雪显然不会让这个死对头好过。就在同一个月，动视暴雪通过律师给 EA 发起了反诉讼。他们声称这两人根本就不是外界想象的那么简单和无辜，他们是蓄谋已久，并声称他们是“贼日一#的管理者”，做这一切完全是“为了贪婪与私欲”。动视暴雪首席执行官麦克说：“他们的所作所为，如果是我那么做的话，肯定是罪该万死。”

## 西塞与马尼

西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。

西塞和马尼在游戏行业有着深远的影响。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。



▲西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物

西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。

西塞和马尼在游戏行业有着深远的影响。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。



▲西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物

西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。

西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。

西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。

西塞和马尼在游戏行业有着深远的影响。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。

西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。

西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。

西塞和马尼是两位在游戏行业有着深远影响的人物。他们的故事充满了传奇色彩，从早期的游戏开发到后来的商业成功，他们的经历为游戏行业的发展提供了宝贵的经验和启示。





“这代码写得真漂亮，”我忍不住称赞道。但接下来发生的事情很不一样。我问：“这代码主要做什么？”“它只是用来测试的，”他回答道。第二天下午，我来到办公室，发现他正在调试代码。我问他：“你昨天写的代码，今天还在调试？”他回答道：“是的，因为我在测试它。”我问他：“你测试它做什么？”他回答道：“我在测试它是否能正常工作。”我问他：“你测试它多久了？”他回答道：“我已经测试它很久了。”我问他：“你测试它多久了？”他回答道：“我已经测试它很久了。”我问他：“你测试它多久了？”他回答道：“我已经测试它很久了。”



对于这一事件的缘由，雷斯博与劳埃拉至今拒绝对外透露。雷斯博有时会幽默地对记者笑道“这种事情正常。”然后他把话题转到 Infinity Ward 与 2015 相比因被忽视的工作环境。他表示这是所有人共同做出的决定“我们只想做出牛逼的游戏。一切都是为了这个”之后 Respawn 的律师罗伯特·施瓦兹 (Robert Schwartz) 花绝承认雷斯博与劳埃拉组织了 2015 的集体辞职。



▲大圆便便的罗伯坤 罗坤还是一个阳光灿烂的高人。罗坤  
不过是个

但是借助维多利和第171 级公司 Inlinity Vard 的 EA 显然没有成为他的最佳选择。由于 EA 提供的股份数量有多级 Inlinity Vard 欣然接受 EA 的收购计划。动视用 1.4 亿美元现金入股, 获得了 Inlinity Vard 17% 的股份 (与 2015 年刚的官网仍然化解 控制合同, 动视可以在 2015 年动用 350 万美元买下 1W 剩余的 7 成股份。

1990年罗伯特·考提克将濒临破产的动视买下那时年仅27岁。与创办IW时的杰森·格林(Jason Green)在此之前,考提克已开办了两家软件公司,他充满野心,也有很广的人脉。他不是机师,但他相信游戏产业有极大的投资潜力。通过他的恩师(赌王史蒂夫·韦恩)以及另外两名投资伙伴的帮助,考提克用44万美元收购了动视3成的股份,成为了公司的CEO。

动视公司由雅达利的4名员工创办于1979年,联合创始人大卫·克雷恩(Dave Crane)说:“我们只是获得应有的认可,就像小说的作者一样。当我们被告知自己的重要性还不如生产卡带的流水线工人,我们都很受挫地辞职了。”动视成立之后,将其开发者们视为演艺圈中的明星一样,根据游戏销售利润支付奖金。动视成立初期也曾挫败过,同类的游戏软件公司纷纷成立,形成了最初的第一方游戏经销商。这些后来者大多采取相似的商业模式,包括1982年由宝来公司市场经理查克·霍金斯创办的EA。霍金斯将那些游戏开发者称为“软件艺术家”,这就是EA的全称“电子艺术”的来源。

980年代末,才受限于看四面楚歌的境地。一是游戏数量一跌,发行的游戏数量也有减少;另一方面是面临约2.0亿美元的侵权赔偿。为了



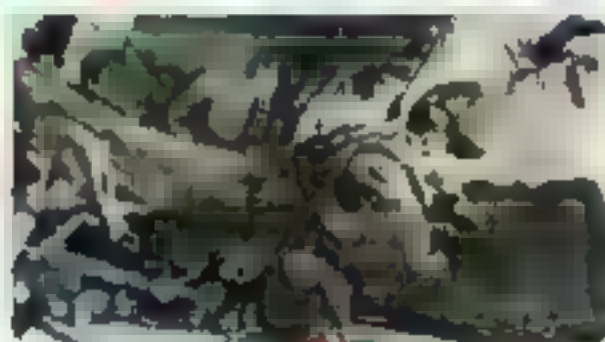
图灵奖得主艾伦·图灵“电子艺术”这四个字的GA标识即赢得了“图灵”和金质奖章图灵公司的专利，足以说明梦想与现实的差距。

自救，动视曾将自己更名为 Mediagames，转行开发商务软件。到 1990 年，动视濒临破产。当麦克格劳动视之后，用十年的时间实现了奇迹般的逆转。他恢复了动视的名字，几乎辞掉了所有人，并且将公司从硅谷搬到了洛杉矶，在那里不用再和 EA 抢人才。他从消费品行业里招聘经理，他让游戏制作人不仅负责游戏的质量，更担负起游戏销量的责任。这种方法确实奏效了，动视的股票价格飙升，超过了 EA。《福布斯》制作了一期围绕他的封面故事，称他为“动视的不羁游戏英雄”。而对于玩家来说，麦根克是绝对的恶霸。

维斯特也曾表示，动机的商业原则就是将有利润的游戏系列量产化，续作做到死为止。榨干了所有品牌价值，续作利润消失殆尽的时候被无情的踢开。为了不让自己辛苦创造的《COD》品牌被丢弃，维斯特只能想方设法地创新。所以他决定放开二战的束缚，用现代的武器和战术带给玩家全新体验。而在当时“动视只想让我们制作又一个二战游戏”，维斯特说着提高了音量，“所以说没有我们的创意推动，就没有他们现在的几十亿美元”。



但是最后考提克毕竟认可了现代战争的创意方向,并且同意投入巨资进行宣传。2007年《COD4 现代战争》发售后获得了前所未有的成功,9个月的时间销量突破了1000万套。这是动视有史以来第一款千万级游戏。而对于维斯特和费塔拉来说,这突如其来的成功纯属偶然,他们与动视签订的合同本来再过几个月就到期了。在《现代战争》之后,动视当然是不可能放他们走,他们无比迫切地需要续作。当时考提克正在跟暴雪谈合并,动视的另一个主要收入来源“英雄连”系列“已经出现了一些要衰退的苗头。这下维斯特与费塔拉有了足够强势的筹码,他们跟动视谈好了极为可观的奖金条件,这有可能使他们成为业界薪酬最高的游戏开发者。同时他们也获得了自己一直以来最想要的东西——创作掌控权。



▲(左)是动视作品《现代战争 现代战争2》的High Moon团队,中间是动视高管和开发人员,右侧是《现代战争》发售时的宣传海报。这是工作照的本原真真照。



考提克向费塔拉和维斯特授予了《现代战争》全系列的创作决定权,包括有权拒绝开发任何项目。这在动视的历史上前所未有。在整个行业的历史上也很罕见。作为防战,设计团队和费塔拉几乎可以完全自由。其他工作必须在游戏开发发布的一个月内将做好的游戏成品交给上司,然后由市场决定。而IW只限内部通过游戏。这老规矩在游戏的开发展示之前,动视的最高管理层也派人到《现代战争2》。

但是费塔拉和维斯特最后还是说不过如狐狸般狡猾的考提克,他在合同埋了一个陷阱,如果维斯特与费塔拉被开除,《COD》的相关权利将全部归还给动视。维斯特与费塔拉是在没有经纪人的情况下签的合同,所以他们最初并未发现合同中最后一个条款所隐藏的玄机。维斯特说,“这不像好莱坞,你只要读一读《综艺》杂志,看看别人是怎么做的就知道了。我让文森特代表我,而我代表文森特。我们当时就是这么做的。”

## 破冰者计划

月的一封电子邮件中,其中一人警告说他们面临的危险很大:“如果我们把他们踢出局,将会演变为最大的负面公关危机。难道没有人知道这一点吗?”



出来的片断。这个计划的实施者之一,是动视的IT部门主管托马斯·威斯特(Thomas West)。后来他承认是受前动视首席法务官乔治·罗斯(George Rose)的唆使,要求“挖出杰森与文森特的邮件行程”。菲纳迪诺说罗斯曾指示他进入维斯特和费塔拉的电脑、手机和电子邮件账户。罗斯对他说:“我很烦跟这些人打交道,他们太自大,很难跟他们共事。我们只是帮他们。”罗斯拒绝承认曾让菲纳迪诺两人的隐私,但承认让他监控电子邮件。菲纳迪诺表示他曾问过这样秘密调查和

果查出一些麻烦怎么办。他记得当时被告知这是来调查他的直接信息。菲纳迪诺表示,“菲纳迪诺说,当时他们曾讨论过一些方案,比如制造一次虚假的火警警报,或者进行一次大楼整体消毒,这样才能给动视的调查员足够的时间潜入Infinity Ward的办公室,把他们的电子邮件转走。最后他们雇佣了一个独立网络安全公司,把电子邮件给拿了



万安元。相比之下，计划用于替换他们的史蒂夫·皮尔斯 (Steve Pearce) 和史蒂夫·阿克曼 (Steve Ackach) 薪水是他们的零头都不到。与此同时，动视向 Infinity Ward 的主要员工们发给了股票，想要将他们绑定在公司。

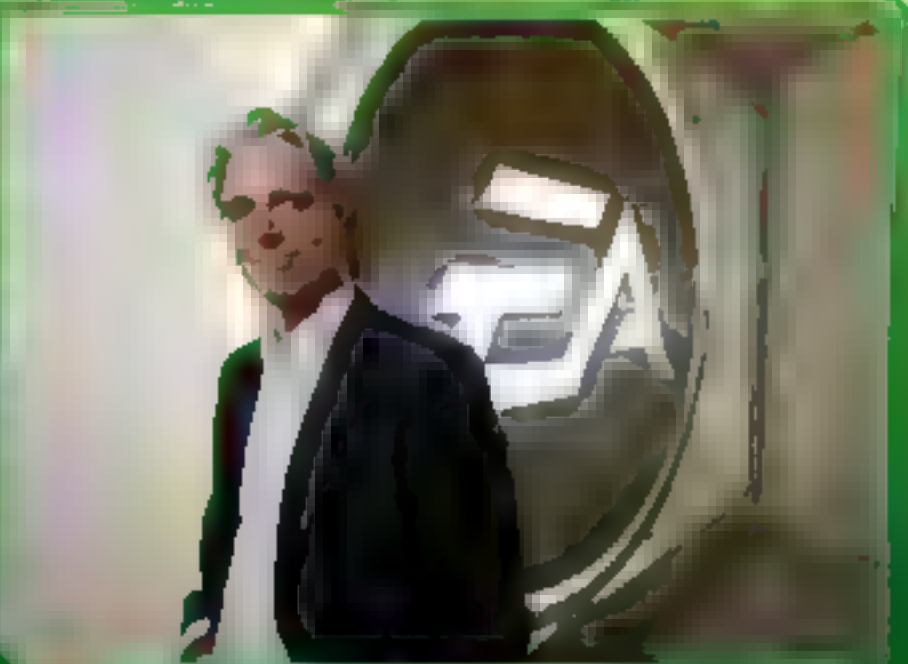
维斯特和费埃拉也曾出了动视的防谍并曾尝试阻止，但是没有成功。然后他们就时不时地给动视制造大大小小的麻烦。动视的一位高级行政人员透露，他们两人经常在各种会议上大吵大闹，侮辱经理们，表现得“就像个放屁一样”。维斯特经常说，他之所以跟各种高层们闹，是因为他知道“自己再也回不到过去那快乐的位置”。据内部人士透露，在一次激烈的交锋中，维斯特与费埃拉曾威胁说不会做《现代战争2》的E3 DEMO。在一次电视电话会议时，他们直接挂掉了动视副主席麦克·休曼斯 (Mike

斯密斯) 的电话并篡改了动视的电子邮件中信息“把他们的邮件删了，把他们搞到大哭”。

在《现代战争2》发布前的几个月前，动视曾与维斯特和费埃拉开始尝试与动视方面重新签订他们的合同。他们曾受到动视正在重新设计他们的工作室，所以他们的地位从 Infinity Ward 独立，成为一家独立公司，而动视扮演其发行商的角色。这样他们就不再是动视的员工。而《COD》将会是属于 IW 的资产。他们还聘请了一些经纪人——好莱坞经纪公司 CAA 的詹姆斯·希曼 (James Hahn) 和詹姆斯·希曼 (James Hahn) 来帮助他们。他们威胁说如果不满足他们的条件，就会利用之前合同中关于其有“创作权被抢”的协定，阻止今后任何《现代战争》游戏的开发。

但希曼究竟与他们谈判，是否能够得到胜利。希曼说：“维斯特和费埃拉是有才的人，这次争端不针对他们，而是他们的所做所为。如果你们尊重了他们的行为，将会对我们的公司文化产生极其恶劣的影响。两年后，希曼他们安排了一架私人飞机，带着维斯特和费埃拉前往伦敦。在 CAA 的安排下，希曼和希曼 (John Paschella) 的办公室进行了一次秘密会面。

2010年2月，动视聘请了一家法律机构开



始正式对维斯特和费埃拉展开调查。目的是确认其存在“不良行为”。动视的代表律师对维斯特、费埃拉及其下属们展开了一系列的正式调查。涉及此案的其他 IW 员工透露，他们被警告不得与外界的任何人员讨论调查的事。也不能为自己请律师。那段时间大批的大股东要求动视和希曼团队调查调查风潮。公司里的氛围极其紧张，用当事人的话说，简直进入了“集权国家”。



## ACTIVISION



在《现代战争2》中，名为“No Russian”的机场关卡无疑是游戏历史上最具争议性的关卡之一。当你跟在恐怖分子身后，看着惊慌失措的无辜平民们，你可以选择不开枪。但是大部分玩家都会加入到屠杀平民的狂欢之中。不管你怎么做，这个关卡的最后是个戏剧性的转折——当你想要跳上撤退的面包车，你的同志把你抛出车外，一枪爆掉了你的

脑袋。到临死的那一刻，才明白恐怖分子们一直都在知道你只是个美国人，你被利用了。

这一关表现了维斯特和费埃拉的个人艺术诉求，讽刺的是这种双面间谍的故事。以及深入的谍战行为，恰恰是对他们在游戏圈内行为的真实写照。考恩克曾如此描述他们两人——“这些家伙是聪明的商人和企业家”，简而言之就像考恩克本人一样。“他们会和最大的公——长生意，聘请最好的律师”。

在庭审的几个个月前，维斯特和费埃拉曾要求动视的要求从3600万美元大幅提高到10亿美元。其中计入了未来可能的收入。对此动视方面当然全力抗诉。2012年5月9日，在一份证交会材料中，动视去属其已经预留了一笔现金，以备如果败诉可能赔款的巨额赔偿金。第二天，动视宣布其聘请了

华盛顿的一位顶尖律师贝莉·戴金森 (Beth Wilkinson)。她以前是一名陆军上尉，曾经作为政府的代表律师起诉俄克拉荷马城大楼炸弹主犯泰西麦克维并胜诉。戴金森首先使出将庭审时间押后，然后加紧搜集对动视有利的证据，但她的要求遭到拒绝。

几天后这起案子发生了戏剧性的转折，动视答应向那些 IW 的元老们支付4200万美元的应得奖金，并表示已经与 EA 方面达成共识，将会以数千万美元为代价，与维斯特和费埃拉达成庭外和解。维斯特和费埃拉同意了动视提出的条件，因为他们已经没有时间继续和动视耗下去，需要将全部精力放在新工作上。

EA 在声明中说，这次庭外和解是维斯特和费埃拉应得的，并且承认了游戏创作者们的辛苦工作应该获得充分的报酬。6月初的一天，当维斯特走出法庭时，他给围上来的记者们露出了一个闪亮的笑容。他半开玩笑的说，自己与签下那些快要饿死的艺术家们，终于在对抗邪恶公司的战斗中获得了一些胜利。签署协议之后，动视不再回应关于 Respawn 官司战的任何疑问。一位知情人士透露，协议中的某些条款是其拒绝签订的原因之



▲“No Russian”恐怕是近年来电子游戏和战争题材游戏中的最点内容，也有游戏评论员多次批评了暴力和暴力表现是否恰当的长久争论中。



但是对于Respawn来说，这并不是“一场彻底的胜利”。据知情人士透露，在公司任职期间披露的维斯特在动视时的过激行为激怒了费格林。“文森特认为杰森的行为对尔司造成了伤害。”在Respawn的团队忙着完成《泰坦天降》之时，维斯特很少到办公室。2013年3月维斯特正式宣布与他的长期伙伴分道扬镳，他已经把家搬到了北卡罗来纳州。从此费格林完全掌控了Respawn。今年4月，费格林接受媒体采访时拒绝透露与昔日好兄弟分家的原因。他只说了句“要和一个人共事15年真的很难。”



最终，在《使命召唤》中主动求和的举动似乎并没有让人意外。《COD》系列的销量还是节节高升，全有维斯特和斯普林格，还有《使命召唤》老《COD》原班备

爱迪生 微软游戏销售额已经超过 10 亿美元  
自从助理将两人炒掉至今，其股价已经上  
升了 30%。而考律克去年的年薪高达 6480  
万美元，是全年年薪第一高的 CEO

歡迎參觀



但是有让人惊喜的事情发生。我们不得不承认索尼的PS2因为需要允许大家知道软件销量所以Infidelity被取消。他们曾经创造了《COD》系列。现在，这个65人的团队正在创造一个能网络的多人的射击游戏。他们的目标是超越《COD》。很多年来E3展的关注度方面，《使命召唤》已经奠定了他们的宝座。

《黑岩岛》是从2011年开始进入开发阶段。当时还没有定游戏名。计划的开发平台是本世代主机。在他们推敲这款游戏项目的方向时，首先要选定一个先进的技术。他们做出了一个令人意外的选择。Valve的source引擎。

我们很早就对 source 感兴趣。因为我们的设计师对它非常熟悉。自从 1990 年开始加入 IW 的软件主要助理理查德·贝克 (richard baker) 说, Respawn 追求的是稳定的 60 帧画面, 这正是 source 引擎的长处。而其他大多数的引擎难以在本世代主机上输出 60 帧画面。"最关键的是我们需

[illegible][illegible]

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

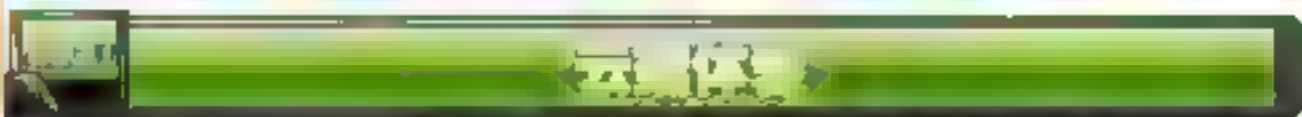




图1-5-2-3

他们加上“第二层皮肤”，首先是从普通人类尺寸的四肢开始。然后设计师们把这种“需要做得越来越大”——接着就有人提醒“如果这些家伙在大战后面作为尸体不是会很酷吗？”——继续放大，直到他们觉得“让我们试试这个吧。”于是模拟大型机器人的概念就这样浮出水面了。

《COD: 现代战争2》中那些让玩家心碎的大场面将在续作《无限战争》当中。



在《泰坦天降》的游戏世界中，玩家将置身于一个因革命战争而满目疮痍的星球，在普通 FPS 游戏方式之余，还可以驾驶大型机器人，在更大的战场上行动。每个任务中充满了 AI 控制的炮友们，Respawn 称他们为“爆头花敌人”，因为他们的作用就是不断制造爆炸。麦考伊说：“玩家喜欢不断杀戮，他们不喜欢不断被杀。”

玩家可以跃向空中，通过喷气包悬浮，在高楼间飞檐走壁，同时泰坦机器人在地面上作战。整个游戏的氛围是狂热而火爆的，就连进入泰坦体内驾驶舱的处理方式都提升了传统结构的方式——这种钢铁巨兽直接伸手将你抓入它的“胸膛”之中。还有一些超酷的作战方式可以实现，比如玩家从高楼上跳下，在泰坦周围盘旋，泰坦挥平拍去而扑空。

Respawn 希望本作多人模式的同时在线人数能够早尽可能多一些，目前具体人数还未确定，在 E3 展前所展出的试玩版只有 7 对 7，而在内部测试中的已经实现数十人对数十人。由于考虑到战场上还有多少泰坦 AI 的数量等各种因素，所以目前在这方面几乎是每个星期都在调整和变动，一直都是测试之中。

Respawn 将多人模式与传统的单人战役模式特点相结合，根据召集玩家测试的结果，反响非常积极。麦考伊说：“他们玩了多人游戏有 45 分钟，都没有意识到自己在玩的是多人游戏。他们看到那么多疯狂火爆的场面在周围爆发，没想到是我们办公室里的人在和他们对战呢。”

这一点也有赖于本作引入的云技术，据培拉介绍，本作设置了专门的云服务器，将会有更稳定的网络体验。多人游戏时所有的 AI 处理任务、与单人战役体验相关的运算任务，都被转移到云端进行处理，分担了服务器的压力，所以能够有稳定而高品质的网络体验。云技术可以说是 Xbox One 的重要卖点，而在《泰坦天降》这么一款初期的游戏中，就已经开始将云技术应用到这样的细节。未来云技术在 Xbox One 上的发展真是不可限量。

培拉所说的“单人战役体验相关的运算任务”包括很多方面，通常在 FPS 的单人战役模式中，会有许多火爆的事件场面（大楼倒

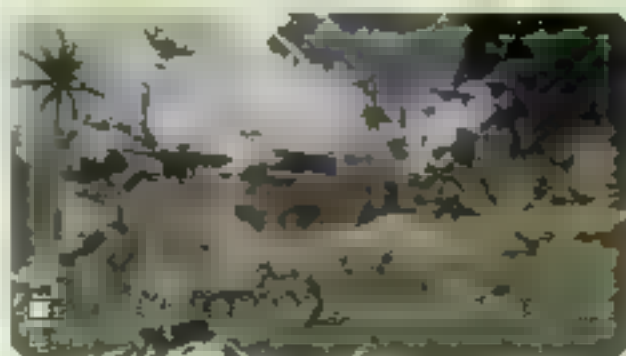
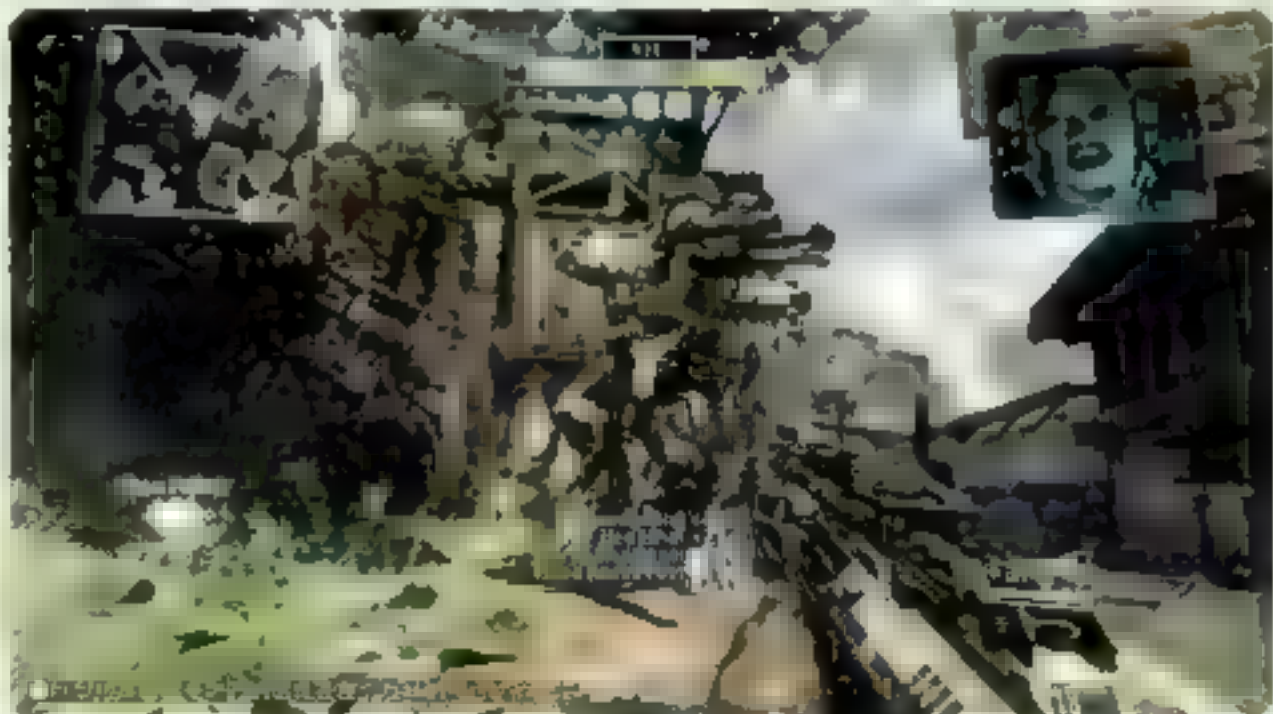
塌、山崩地裂之类），而在多人模式中要考虑服务器承受能力，所以不存在这些场面，而本作将这些事件的运算交给了云服务器，并将数据同时推向各玩家的主机。贝克说：“知道有这些服务器可用，我们就可以专注于其他事情。”

由于是一款纯多人游戏，而且必须依赖云技术的支持，所以《泰坦天降》是一款必须连线才能玩的游戏，这也服务于 Xbox One 的主机设计精神，虽然微软迫于压力已经取消了 Xbox One 的 24 小时强制连线规定，但《泰坦天降》仍然坚持“一战线一生”，将会对游戏仍拥有一定的影响。要知道《COD》的玩家中，大约有一半是从来不玩多人模式的——尽管多人模式的销量早已超过单人模式。Respawn 本来希望 Xbox One 的强制连线规定能够让所有玩家都开始习惯在线游戏，这大概也是《泰坦天降》选择 Xbox 系主机独占的原因之一。在所有主机都 24 小时在线的前提下，就算是那些从来不玩《COD》多人

模式的玩家，也可以把《泰坦天降》当做单人游戏来玩，毕竟他也有《COD》单人模式般的火爆游戏体验。但是微软联网政策的改变，可能会对《泰坦天降》这种纯多人游戏造成一定的负面影响。

无论如何，Respawn 的团队非常满意目前的公众反应。一个只有 65 人的团队，能创造出这样一个次世代的庞然大物，不得不令人感叹 Respawn 的强大实力。要知道本世代的 3A 大作团队规模已经普遍达到两百人以上，Respawn 暂时还没有进行大幅扩张的打算，毕竟他们的第一款游戏还没有上市，而且又闹出丑闻，目前的团队规模，他们更有效率，沟通起来方便得多，马上就能发现问题根源。

至于已经在北卡罗来纳享受天伦之乐坎特斯特，他已经厌倦了游戏产业。“在这个行业实在太累，环境太差。如果我们都无法得到合理的对待，那些后来者能有什么机会？他们如何才能保护自己不被强势金主们欺负？”







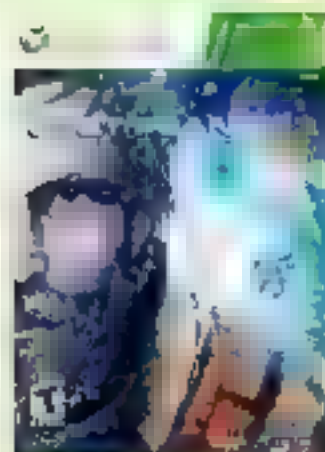
■ 使命召唤: 现代战争2



■ 黑道圣徒IV



■ 侠盗猎车手V



■ 使命召唤: 幽灵

日期	大陆译名	游戏原名	开发商	游戏类型	版本
4日	地球防卫军4	地球防卫军4	03 Publisher	动作射击	日版
18日	迪斯尼无限	Disney Infinity	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
20日	黑道圣徒IV	Saints Row IV	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	汤姆·克兰西: 细胞分裂: 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20日	特务战记: 绝密档案	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
27日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27日	Madden NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落的星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
3日	雷曼: 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3日	死或生5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3日	暗黑破坏神III	Diablo III	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
10日	少年正义联盟: 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros	动作	美版
17日	侠盗猎车手V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
24日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
26日	装甲核心: 判决日	アーマード・コアヴァーデクトデイ	FromSoftware	动作射击	日版
1日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25日	蝙蝠侠: 阿卡汉起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV: 黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft	动作冒险	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
5日	COD: 幽灵	Call of Duty: Ghosts	Activision	主视角射击	美版
19日	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
21日	闪电归来: 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	日版



# BATTLEFIELD 4

“《战地》系列”

凭借其真实的战争体验与团队合作精神的美誉融合在主机玩家和军迷心目中有着极高的地位。系列最新作《战地4》是第四部正统续作。本作刚刚公布完一段多人对战的视频，让我们看看这次 DICE 又为我们带来了哪些新进化？

## 配件系统新进化

《战地4》的职业仍旧是4个：突击兵、工兵、支援兵和侦察兵。

在本作中，每个职业可以在所有可选配件(Gadget)里任意选两个装备。相较于《战地3》只能携带一种算是有了很大进步。例如在《战地3》中突击兵要么选择携带榴弹发射器，要么选择携带医疗包，二者不可兼得，而到了《战地4》中，则可以同时携带这两种配件。由于《战地4》采用计量血量，携带医疗包可以加快回血速度，而榴弹发射器则是攻守利器。这样的设计可以让玩家打法更加多样化，从而使战局更加多变，战斗更刺激。

从这个机制中收益更多的还有工兵，前作中因为配件只能带一个，遇到坦克带了防空飞弹，遇上飞机带了 RPG 的惯例时有发生，而在本作中却可以全面兼顾，变成对抗坦克的利器。

除了前作中存在的配件，本作还增添了一些

新的配件，例如突击兵多了一种叫急救包(Patch Aid Pack)的配件。顾名思义，这是能够使用在队友身上的配件。其作用和医疗包(Medic Bag)一样，都是能够加快血条恢复速度，有了急救包，突击兵就可以在通过急救包保护自己的同时修复队友的生命值，让整个队伍的续航能力更强。而侦察兵则获得了瞄准镜和热成像仪，能够补充队友的枪械弹药，将自身的支援会定位变得更为明确。

与此同时，部分职业对应的配件也有了调整。例如原本支援兵才能够携带的 C4 高爆炸药在本作中换成了只能由侦察兵装备，于是两者的职能也发生了一些变化。原本负责爆破的重任交到了侦察兵手中，不过情报搜集和装备两个配件这个新设定，侦察兵能够带着其他配件的帮助更好地担当起这个重任来。

## 枪械普及化

本作中职业专属枪支的概念被弱化了，每个职业都可以选择4种枪械中的一种作为主武器，分别是 xPDW(个人防卫武器)、Carbine(卡宾枪)、DMR(神射手步枪)和 Shotgun(霰弹枪)。前作中因为枪械适用上的限制，部分职业会遇到被武器压制的情况，例如工程兵拿着卡宾枪被几百米外的侦察兵用狙击枪打得屁滚尿流，而这种情况在本作中将会得到改善。玩家可以根据自己的战术和对职业能力的运用来选择合适的枪械。

继承了《战地3》的设定，本作中每把武器都可以自行定制，共分为5个部分，分别是瞄准镜、枪管、附件、下枪管和迷彩，除了最后一项，前四项选择都会影响枪械本身的性能，配合上之前介绍的职业主武器共通化设定，玩家可以打造出一套专属于自己的作战套装。



# 载具新进化

载具是《战地》系列“多人模式”的核心,没有载具的《战地》就不叫《战地》。让载具变得更强大,是DICE对这个核心元素做出了什么改动?

首先,这次战地海陆空载具都具备了完整的攻击能力,玩家能够自定义这三种载具的各个项目,包括了武器和弹药内容,不会再出现像前几作那样开着个小皮艇成为对方战车和坦克的靶子却没有任何可以还手的装备的情况。

然后,本作加入了不少新载具,让玩家能够在地面上体验到更多拥有不同性能和外观的军备,例如99G主战坦克,重达80吨,火力强大,是陆军中最高级的武器,它的炮塔比《战地3》中的M1A2主战坦克还要大,还有Z-10武装直升机,机动性能极强,战斗力能与AH-64“阿帕奇”媲美的新一代武器。



最后,让玩家来详细看看一下本作的载具自定义系统,每个载具都分为主武器、副武器、防御装备栏、光学瞄具、升级、连发、二号位武器和二号位光学瞄具这八个自定义选项,但载具少一点,只有五个。每一个位置都有多种内容可选,玩家可以依照自己的战斗习惯和战场的地形来选择不同的内容,装备出性能不一样的载具。

在《战地3》的基础上,DICE于本作中又进一步完善了载具定制系统,其中一个最重要的改动就是玩家能够完全依照自己的意向来配置武器。

举个例子,在《战地3》中,玩家可以为坦克装上探测仪和反应式装甲,但是反应式装甲只能由驾驶员装备,探测仪只能由二号位(枪手位)装备,如果两个人换个位置,那么反应式装甲就会失效,而探测仪却还在,换句话说,坦克的配置取决于你的座位而不是你的设定。

而在《战地4》中这将成为历史。本作中二号位有着自己专属的升级配置,而探测仪就放在这里,不会由驾驶员的升级配置。



《战地4》仍然是非系列的多人对战战场风格。为了指挥顺畅,游戏会将玩家分为若干个队,以便指挥。但不同于《战地3》的每队4人编制,这次《战地4》变为每队5人,并设有一名一队队长以传达指令。队员若听从指令则会获得经验加成。但如果按照5人一队来编制队伍,似乎无论如何都会出现落单的玩家。对此一个合理的解释大概就是落单的玩家其实是作为指挥官存在(这么说如果一队分6个一队就会有二个指挥官?)。另一个可能就是朝《战地2》的方向发展,增加一个特种兵职业。毕竟如今一队有5人,很可能增加一个职业。在《战地2》中特种兵的潜入、侦查、破坏能够对战局起到关键

性作用。而且这种单兵作战兵种也不需要太多限制,所以加入特种兵职业也是有可能了。

当然,本作中引入主角的正是指挥系统。指挥系统最早出现在《战地1》中,玩家可以申请担任指挥官。指挥官的好处非常多,除了能够分享各小队之间的作战信息之外,还能够为战场提供无人机扫描、火炮覆盖、空投补给和载具以及利用卫星地图发现敌人精确位置等功能。一个好的指挥官能够充分利用这些技能为部队的前进达成事半功倍的效果。而到了《战地4》中,指挥官系统更是大幅度进化,除了上述功能的基础上,还增加了AC-130远程炮台支援、二机飞弹、机动重生点、步兵探测和发动即叫无人机等功能。

本作的指挥官系统除了传统的操作方式,还有了应用 Smart Glass 的操作方式。通过SG,玩家可以一边玩游戏一边用智能手机或者平板电脑显示游戏辅助信息,比如敌人数量等。而当玩家成为指挥官时,SG发挥的功能就更加强大了。以



前的指挥官必须打开游戏菜单中助战,利用光标进行指挥。但是现在玩家不需要切换游戏画面就可以支援呼叫空袭等功能,既迅速又方便,杀敌指挥两不误。想想如果你正遭受敌人围攻,急需空中火力支援,而你无法切换菜单中助战,这时候SG的功能就体现出来了。轻轻一点,几秒钟即可化解危机。而另外一个利用SG的方式是你不在主机旁边,而是在飞机场、地铁的候车厅之类的地方,你依然可以拿起你的智能设备,仅仅在游戏中扮演指挥官的角色,而不是开机关枪。你只需要帮你的队友报出敌人方位,及时发动空袭和对自己队友进行补给就可以帮助他们打赢一场战斗。这是一个多么令人振奋的游戏方式!你不必为等候晚点的飞机火车而发愁了!没事就出来指挥两把战局,多么有成就感!





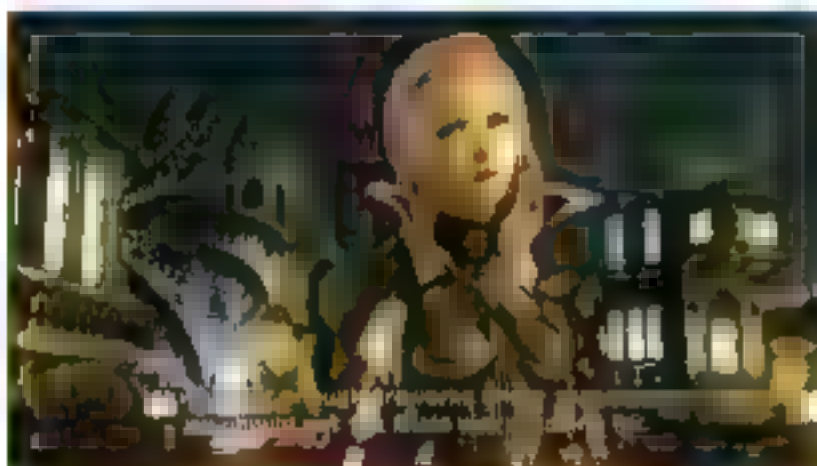
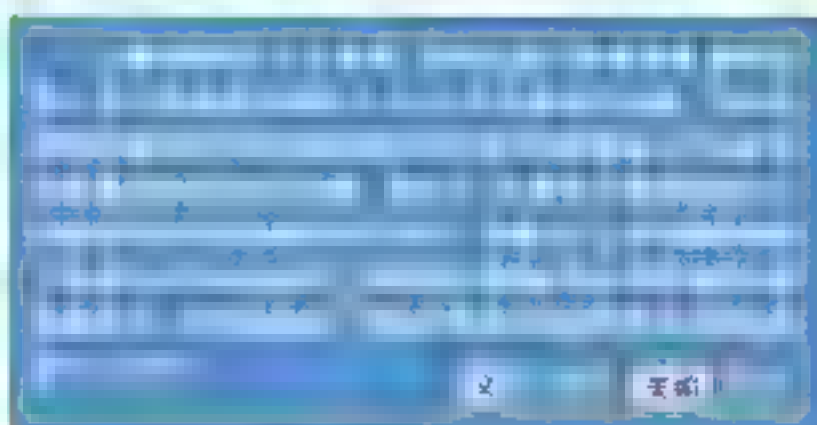
LIGHTNING RETURNS  
FINAL FANTASY XIII

FINAL FANTASY XIII-2

FINAL FANTASY XIII-2

FINAL FANTASY XIII-2

X360



## 剧情梗概

本作的舞台“诺克斯·帕拉迪”正是前作中被毁灭的“大崩落”800年后的模样，因为受到混沌的影响，使人们不会再死去，但也有着新的生命诞生。这个世界仿佛是被时间遗忘了一样孤独地走到了灭亡的尽头。在距离世界毁灭还剩 13 天的时候，亚托罗女神的骑士雷电以解放者的身份出现在这个世界中，不是为了拯救世界免受灭亡之灾，而是为了拯救人们的灵魂。但在这个世界中存在着一支反对希瓦尼尔那大神的宗教，他们对外宣称解放者会在最后来自出现，并会毁灭世界，不过却有一位英雄来打倒邪恶的解放者。为此，他们不惜实施杀人事件也要引出雷电。但是雷电所要面对敌人并非只是邪教组织，她曾经的战友也似乎也成为了持刀指向的对头。雷电要在仅存的 13 天内完成神所赋予的使命，她其中的难度可想而知。

冰雪现身！  
阳光男变颓废叔？

在《LFF XIII》的世界中，前两作的角色都会以不同的形式登场，像是塞蕾会成为雷电的同伴，与闪电保持同时通过协助行动。雷曼和苏云也会以其他形式存在游戏中，但这些都不能冰雪会成为游戏大权要掌握着。因为没能守住住心登，艾露拉深深的自责感动改变了冰雪的性格，却存在他的身上已经看不到任何的希望了。在宣传画中可以看到冰雪拿着一把冰结成的巨大斧子，这是他从妖怪那里夺来又施上了冰雪的产物，也象征着他冰雪死去的内心。雷电能否帮助冰雪走出阴霾，拯救他的灵魂呢？





# 唯一的真·结局

因为本作是“闪电传说”三部曲的最终章，所以只会存在唯一一个圆满的结局，不会像《FFXII-2》那样拥有多个好坏结局，而且也不会有更多的DLC下载章节，全部故事会在游戏本篇中一次性讲完。这对玩家们来说倒的确是个好消息。不过不排除官方会推出一些DLC服装或是战斗道具的可能。

## 丰富多彩的战斗装



《FFIX》中人物的服装并不仅仅是装饰，而是直接关乎到了她可使用的能力与魔法。玩家可以为每个装备一套与装备本身以“元素”的敌、友关系，游戏中还有多达40多套服装供玩家选择。据说外传版本作计划会与《最终幻想X》联动，届时玩家或许可以穿上“光之圣女的服装”。

这次的战斗系统有借鉴《FFX-2》，不过开战方式可以自由选择。玩家切换服装，每个服装，以装备4种技能，试玩版中分派的版本不同样子各异，技能也大不相同。可以大致理解为战士、魔剑士和魔导士。技能在战斗中分别对应□、△、×、○这4个键，其中不管哪个服装，技能都是统一，玩家在本作中比较熟悉。既可以按键操作来操作，也可以通过设置来改变按键，比如将攻击键从△换成×，都成了技能键，因此这个的自定义玩家可以自定义，比较方便。

## 传承与革新的系统

本作的战斗依然采用ATB槽的设定，但每个角色的ATB槽是分开计算的，上限均为100。不同的攻击消耗不同的数值，而在停止行动时ATB槽会自动回复。由于3条ATB槽是分开计算的，因此不断切换进行攻击便成为了战斗的基本思路。玩家可以用各种技能混合起来进攻，但达到一定次数后（通常为5次）闪电会使出一记终极技（类似于前作ACT时连续攻击的最后一击），这一击威力巨大但消耗ATB槽的量也相当惊人。假如连续对BOSS施以弱点属性的攻击，则会令其逐渐麻痹，最后就会进入行动不能的境地，这时玩家就可以尽情攻击。因此一味的换装也不是万

能战术，在对付BOSS时还是采用单一属性时则要点进行攻击比较好。

另一个重大的系统是GP，简称GP是掌管能量的符号。GP的作用是在战斗中发动时间固定，时间固定是非常宝贵的技能，发动之后敌人的全部速度变慢，ATB槽变成一条不断减少的GP槽。在GP槽用完之前，玩家可以无限制地使用技能（但技能会加速减少时间槽），从而一口气给予敌人巨大伤害。如此厉害的技能当然不能轻易获得，游戏中GP虽然可以通过战斗获得，但速度很慢，主要还是靠完成任务或触发特定事件后获得，试玩版中最多可以储存5点GP。

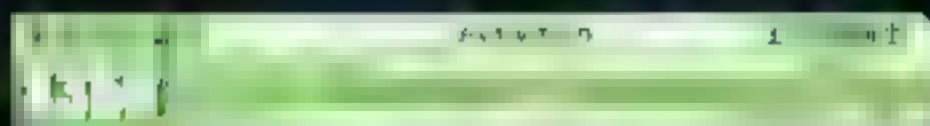




# 隐藏于迷雾中的幽灵们，等待次时代的使命召唤

可以不夸张地说，《使命召唤》系列“引领了家用机FPS的风潮，甚至改变了很多人对FPS游戏的看法，也赢得了足够的赞誉和荣誉。不过在《战地》系列”等其他FPS游戏不断崛起的情况下，《使命召唤》多少有些疲乏受敌，不仅在玩家中的口碑有所下滑，受关注度也大不如前。市面竞争也好，游戏创新不是也罢，《使命召唤》系列“做到了业界有所突破的时刻，《使命召唤 幽灵》便肩负着这一重任。这款由Infinity Ward小组亲自操刀的最新章节，自公布以来，有惊喜，也有质疑，但我们更多看到的还是相比以往作品的进化和改变。无论如何，《使命召唤》依然是品质保证的代名词，系列前次世代作品正逐渐揭开面纱，让我们来一窥本作的神秘面纱。

XBOX 360 PS3 NINTENDO WII



## 新的故事，新的开端

■Infinity Ward



作为《使命召唤》系列”的主要开发商，Infinity Ward 亲手缔造的”现代战争”系列，让《使命召唤》的品牌影响力达到了巅峰。虽然”现代战争”的故事仍有发挥空间，在原有世界观上进行延展和拓展也相对容易，不过Infinity Ward 十分清楚过度的品牌透支对整个《使命召唤》系列”并没有好处，同步向前只会导致玩家的进一步流失。他们希望能够赋予这个系列一些全新的，更不一样的东西。

本作的背景设定在不久的将来，美国遭受了多次不同程度的入侵，联邦领土战火不断。而在受到大规模杀伤性武器——雷神计划的打

击后，美国基本上处于战败的状态。故事便围绕着一对在战火中成长的两兄弟展开，在这片动荡不安，硝烟火药的土地上，他们遇到了神秘的”幽灵小队”，命运的轨迹也由此产生了巨大的变化。

游戏的故事并非《现代战争》系列”或是《黑色行动》系列”的延续，而是一个全新的故事的开端。本作的剧本由奥斯卡获奖剧作家斯蒂芬·加汉(Stephen Gaghan)亲自操刀，Infinity Ward 对游戏剧情的表现也颇有一套，相信能为玩家带来更好的剧情体验。





# 神秘的幽灵小队成员

游戏中的五名重要角色，亦是幽灵小队的成员。他们每个人的装扮都不尽相同，破旧的装备，半遮的脸庞为他们平添了几分神秘感。“幽灵小队”的真实身份无人知晓，他们的来历、行动目的也同样藏于迷雾之中。不过唯一可以肯定的是，这只小队在游戏中代表着希望与救赎。

▲幽灵小队的成员个个神秘。



## 大幅进化的游戏引擎

《使命召唤》前几作所使用的IW4.0引擎，在EA端游强人的那帮引擎面前，早已显得有些力不从心。微软在本作公布之初宣称将会采用“全新的次世代”引擎，并放出了令人惊艳的游戏画面。不过Infinity Ward的首席动画师Zach Volker之后向玩家确认，新作依然采用了自家的IW引擎，并非重新制作，不过他们对游戏引擎进行了大幅的升级和改造，使其在次世代的表现中有脱胎换骨的变化。相比盲目追求单纯的画面技术，他们更看重的是改善游戏的体验。

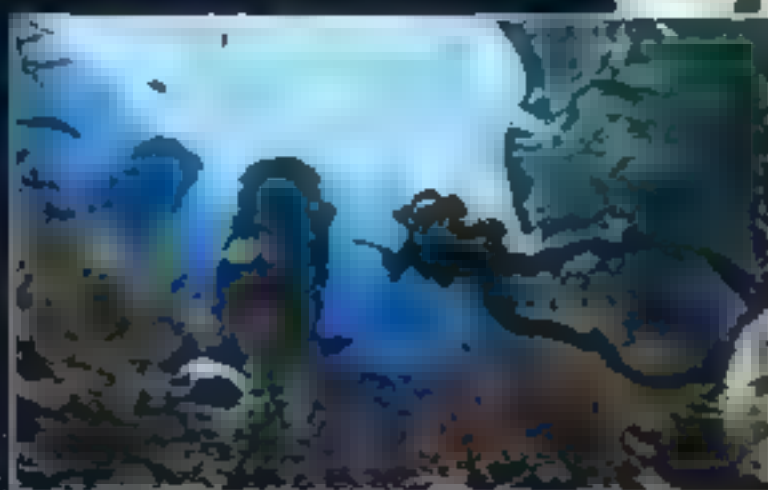
从《C》的内部演示视频上看，无论是烟花绽放的壮观，切割玻璃迸发的火花又或是玻璃碎片的飞溅表现，都让人感受到了升级版引擎确实可以实现次世代的画面水准。



▲游戏中的人物动作十分细腻。

## AI进化

作为一款对抗性很强的作品，AI的表现很大程度上关乎游戏体验。在之前的作品中，虽然游戏中AI表现并不差，但多少有些单一，更多的是躲在掩体背后向玩家射击。而这次开发组则对游戏的AI进行进一步的强化，它们会根据对象的不同，比如对玩家、狗甚至是战场情况的变化，都会有不同的反应，这会让游戏的体验更加的真实。



▲水下战斗的场景令人印象深刻。





## 新的战场动作

《使命召唤》系列“的人物在战场上的动作比较单一，与场景的互动不多，显得有些死板。不过这一情况在本作中将会大大改善，游戏加入了翻越障碍、滑铲等全新的战场动作，并且在进行这些动作的同时，亦能保持开枪的状态。不仅让游戏增加了几分动作游戏的爽快感，也让打法更加的丰富多变。在今年E3的内部演示中，展示了玩家在千钧一发之际，通过滑铲进入掩体进行躲藏，并且中途亦能够瞄准与射击，整个过程行云流水，一气呵成。

另外游戏还加入了新的侧身观察系统，它能够判断玩家与掩体的高度，对身体的幅度进行调整，在确保隐蔽的情况下，对周围的环境的进行观察。



## 多人模式新要素

官方承诺新的战场动作和战术系统在多人模式中也将体现，初次之外，在本作的多人模式中，玩家将能拥有更高的自由度来打扮自己的角色，更胜个性。除了加入许多单人模式中的皮肤之外，还会提供更多的自定义选项供玩家选择。另外在多人模式中，地图与玩法机制等亦会有所调整。

## 军犬系统

本作在公布之初，视频中的军犬在玩家中引起了热烈的反响，官方甚至还在facebook上发起了一个为军犬命名的比赛，十分有趣。



## 战术系统

本作引入了全新的多人战术系统，在进行多人行动时，队友会指示玩家前往指定位置完成团体战术行动。玩家的行动、执行过程的同步性以及最终的站位等，都将直接影响整个战术行动的结果。相信这对于系列的老玩家而言是一个非常新鲜的概念。战术系统的加入能够让游戏的玩法更加的丰富，这一系统在E3的内部演示中亦有体现：幽灵小队正在安装黑客工具的时候，遭遇了绝境队，这时候玩家根据队友指示抵达隐藏位置，从而解决了这一危机。



而现在我们知道了这只军犬的名字——莱利 (Riley)，作为玩家的好伙伴，莱利在游戏中将发挥很大的作用。我们可以用平板电脑控制莱利，让它吸引敌人的注意力，将敌人引开，又或是让它悄悄地接近敌人并将其干掉。即使宠物，又是伙伴，军犬这一特色系统的加入，让游戏多了几分别样的色彩，也让有些玩家开玩笑地称本作应该改名为《Call of Dog》。



## 全新的第四种士兵 二刀装甲兵

配备了力量框架以及全身被装甲包裹起来的重装士兵,拥有坚挺的防御和镇压能力,在力量框架的帮助下,能配备各种丰富多样的重型武器。而且双手还能配备不同的武器,实现更丰富多样的战术。



二刀装甲兵

用特殊合金制作的盾牌,防御性能优秀,可以持续降低受到的伤害。只不过持续受到攻击会让其热量上升,如果发生了过热的情况必须等待其散热之后才能再次使用。盾牌内部还安装了



## 新敌人登场

### 女王

体型比普通的巨大生物还要大很多的“超巨大生物”,生活在巢穴的最深处,并且大量普通的巨大生物保护着。身上长有其他生物所没有的巨大翅膜,攻击的时候会从尾巴射出酸性的体液。

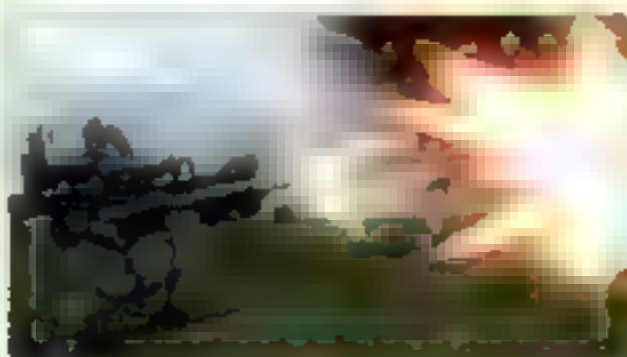


[文:宇直人]

名为“偏转器”的装置,能产生一种磁场让物体的运动方向反转,因此能避免人的攻击反弹的效果。

### 防弹枪

机械式的长枪,通过高速旋转子弹能够轻易贯穿几乎所有物质。枪的尾部还能放出烟雾,从内部破坏目标。枪身速度极快,很难瞄准,而且可以贯通多个目标。但是命中率距离有所限制。不过可以配合安装在背部的特殊推进器,高速前进



### 七级火箭

内部安装了“枪震动发生装置”的火箭,利用地震动不仅能目标,还能将周围一切物体粉碎。



### 个人用加特林炮

个人用的加特林炮,得益于力量框架可以随身携带的重火力武器。虽然因为后坐力的原因命中率会有点惨不忍睹,但换来的是惊人的连射速度和破坏力。

### 威力加农炮

能够发射贯通力优秀的榴弹榴弹,同样得益于力量框架使重装兵可以携带这种大口径的高威力武器。也因为火力太高,力量框架要完全吸收反冲力需要大概1秒左右的时间,因此发射之后会陷入无防备的状态。



### 巡航导弹发射器

巡航导弹式的导弹发射器,无论破坏力还是范围都无与伦比,不过命中目标必须有精确制导装置,因此需要其他士兵进行配合,不能单独使用。

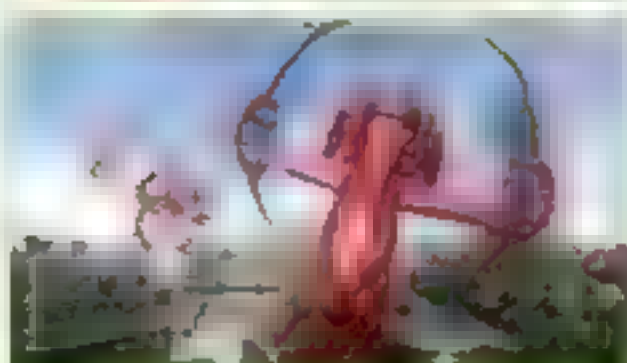
### 大型运输船

体积远超以往的大型运输船,此船是要塞更加巨大,能够运输大量巨大生物。在宇宙空间中也能进行长距离航行,同时还具备瞬时空域跳跃功能。虽然在战场上出现并带来大量士兵,会令战况瞬间逆转。



### 新型 Red Colour

2017年战争中出现的高性能飞行兵器,跟普通组织的飞行兵器相比具有更快的飞行速度和更高的强度。令旧年版的ELF近战步兵兵刃失效。而这次登场的新型Red Colour,在这个基础上进一步强化,成为非常令人头痛的敌人。





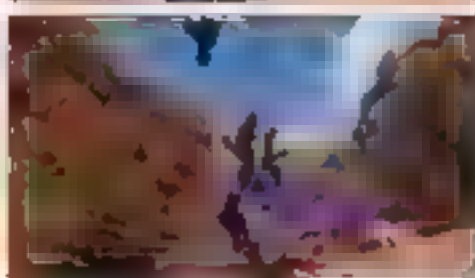
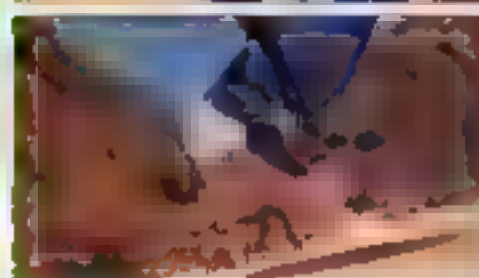
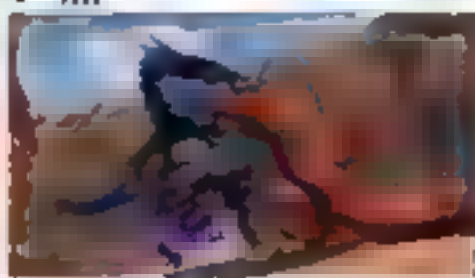
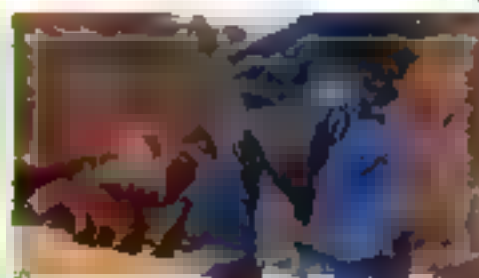
1230

怪物猎人 极限2 G2

[文: 宇宙人]

知名网络游戏《怪物猎人 极限2 G2》将于今年夏季登陆PS3和XBOX360平台。此次更新主要增加了两头全新的怪物以及“极限征伐战”模式,武器和防具也进一步完善。

## 赤斗兽&青斗兽



身上长着鲜红的红色和青色毛发的全新怪物 栖息在峡谷地带,它们总是成对地出现,颜色成为了鲜明的对比。猎人们将会在莽莽的大地上,跟这两只怪物展开激烈的死斗。

**种族 & 特征** 从体格来区分它们属于牙兽种的类别,从强韧的筋肉加上好战的性格判断,它们应该是金狮子的近亲。两只怪物除了颜色之外,身体外形基本一样,粗大的

尾巴可使它们做出各种复杂的动作,时刻保持身体平衡。强壮的手臂可以轻易举起巨石。

**作战** 表面上看起来笨重,但是一旦战斗的时候 藏在体内的斗争本能就会被唤醒,瞬间变成凶残好战的性格。它们能够互相理解对方的行动并做好互相配合,施展出丰富多彩的连续攻击,甚至还会把另一方投向猎人。两只怪物互相配合让人几乎没有喘息的时间。



全新武器和防具追加G级

和防具追加G级



## 新增的“极限征伐战”

### ●特点

- 极限征伐战完成之后,怪物的等级上升!
- 随着等级上升,怪物的战斗力会增强,有时候还能使出至今未见过的全新攻击招式
- 挑战高等级的怪物 获得的奖励也会翻倍
- 到达该等级会与其他全部玩家进行排名 还能获得报酬
- 全部G级猎人都能参加

### ●报酬

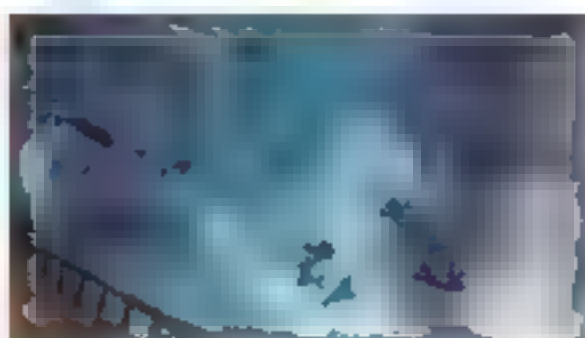
- 能获得其他任务无法获得的特别奖励



· G级武器性能上限解除 能用特别的素材进一步强化武器

· 随着怪物的等级提升,获得素材的概率也会上升

· 极限征伐战结束时达到的排名,玩家可以获得与排名相应的极限奖励



## G级武器 & 防具变化

这次“G2”更新还进一步开放了武器的强化上限 哪怕是在G1带的武器,通过G2的强化系统 性能也不亚于高G带的武器。强化到一定等级以上之后还能用シールド的强化效果追加第二格,最多可以同时是发动9个效果。此外,G系列的武器防具强化到GX系列



之后还会增加第五项G级技能,让防具的性能更加强大。部分已经有的防具也都增加了G级的强化效果,那些经典的武器也能重新复活了。

## 锻造功能变更

这次“G2”更新中 所有G级武器都增加了100%强化成功的素材表。只要收集到足够的素材,强化成功率就是100%。当然,若100%的强化素材表也会保留下来,但是所需的素材会相对少一点。要冒着失败的危险节省素材还是增加素材以保证必定强化成功 这些都交由玩家决定。此外,シールド的效果也可以用特殊的道具洗掉,让玩家可以更自由地制作自己的武器。





# 成就集中赢

Achievement Unlocked

随着游戏步入淡季，成就集中赢也终于迎来扩展篇幅的机会！本期会为大家带来6款光盘游戏、3款下载游戏的成就攻略，而这6款光盘游戏中有4款都有多版本设定，因此收录的总成就点数轻松突破一万大关！本期增加了介绍铜区神作的版块，但严格控制篇幅，保证做到短小精悍！各位成就党可以好好在暑假期间补一下功课！

本期共收录437个成就，共计11700点

游戏 亚瑟王 (日本/其他)

SEK 18 全面进化

食肉植物 地下世界 (日本/其他)

龙之家族 游戏夜4 (美国/其他)

龙骑士 (美国/欧洲)

战火纷飞 战神之王

格斗之王

VIP射手

电脑游戏 战神之王



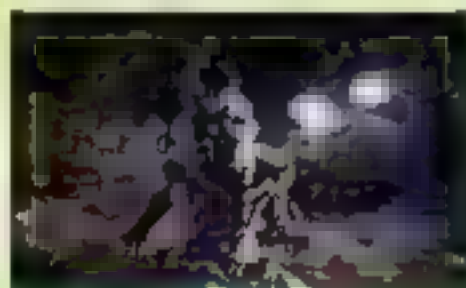


官 總辦 電話 一六



本作全成就的难度不低，战斗方面因为可以开最低难度通关成就，因此一触不交，麻烦的是收集不掉的收集品数量庞大，而且还有带随机性质的收集要素，如美味更快的话有可能欲速而不达。此外唱歌相关的成就也需要主角秀则就要把部分关卡打爆了，好在本作的时间功能比较贴心，不过关重打也就是分分钟的事。最后一

个需要：对于地方就是经济。虽说不能因网而废令或弃，但在征集资金方面会比较好时。



## 全成就路线图

1. 首先选择难度难度开始游戏，全程都不需要更改，不会影响成就。两名角色中，个人推荐选择女骑士 Elera，其实熟练之后用谁都不是问题，如果觉得不顺手，随时更换也是可以的。

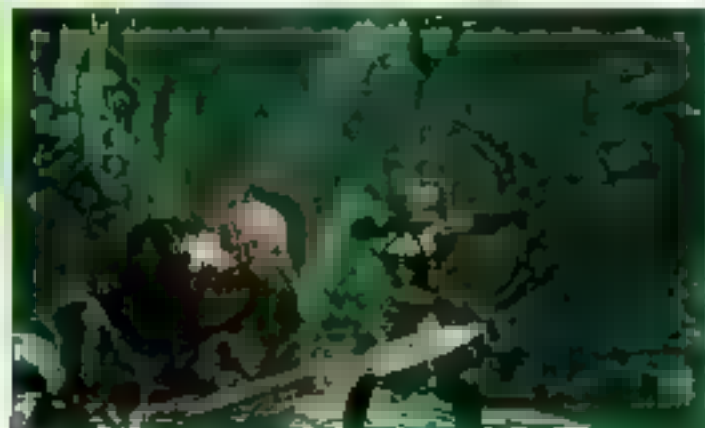
2 第二遍游戏要重点。在这一遍游戏中玩家需要完成全部收集。这样全成就真可谓唾手可得了。关于全收集请参见后面的收集攻略。其中要特别小心的是水晶。每打过一个关，都需要仔细清点自己是否完成了收集。如果不够就先记下来，日后再来查漏补缺。但由于游戏中不会具体标出玩家漏了哪个收集，因此出现这种情况会非常麻烦。只

### 能进行涉法信访的侵害

3 前述流程中还须要注意的是，一定不要忘记 Slog。Slog 是一种神秘的药剂，它会盛放在祭台之上。十分费幽，而且其出现地点都足临近大战之前。很难预测，Slog 的效果是无敌神力无限，虽然每场战斗由于不同 Slog 是关有个成就，因此一关只时不推荐调

4 通关之后，一定不要选择 NEW GAME，而是要通过过关的方法来重新开始的应该。

5. 看后玩家不需要赚取一定数量的金钱。这个可以通过上网，下载其他玩家制作的赚钱计划来完成。如果自己做也可以，就是会比较花



**6 重要提示**  
本作采用的是 SPG 格式，因此玩家在自己的硬盘中无法找到存档文件。存档自动存入了玩家的设定。因此不要指望用 Save/Load 的方式来备份游戏！

延伸阅读

通过并发的用 Java 和 C++ 来做。而真正的老板 BOSS 就可以做两遍，做两遍第一遍通过程序用 ERM 和 C++ 分别生成数据库，第二遍在通入数据库的角标，用通入的方式再通入打点 BOSS 所在数据库的角标。第二遍再通入 BOSS 做一遍，做两遍再通入的角标，而第二遍再通入的角标都不再是。

与“Sleep”相关的语义成就有3个：睡眠、困倦与关的联想与简单。第1个是睡眠与简单Sleep，这并不为关。第2个是得有Sleep的关卡如表-4。然后选择者下Sleep，然后得到并输出如：自动程序的演示后退出，再选择最后一章的最后一小节。通关之后就可

如果故事更 通交的心不懶喝下  
Sing, 那今晚就過一快一快  
一笑 通交之三連打過一笑 以不喝  
Sing 的和不不不不不不不不不不  
通交選擇要 通交要 一笑 通  
笑之后可以斷斷不喝 Sing 的成  
一之如故之非常麻煩 病不推

Bethesda 出品，基本必属精品（笑）和《辐射》、《上古卷轴》相比，本作只能算是二线作品。但游戏素质出乎意料地高。不仅支持双打，流程也够长，手感也非常不错，甚至还有在线内容。本作的成就可以拿两遍，分别是日版和其他版（也就是欧美版，锁区，因此正常情况下玩家只能通过日版来获得全成就。但就素质而言，本作绝对是值得一玩的二线佳作！

成就数量	1000 点 50 个
难度	★★
在成就解锁前	无
完成成就所需时间	20 小时
有无会错过的成就	有
有无隐藏成就	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	推荐联网

Page 43

Maring Fan Graphics 15

**Mr Furious** 15.4

**Whatever It Takes** 15

Business of Modern Sausage 15.00


**Hello Nurse!**
10

使用 **Elixir** 击败第一室的 BOSS

The Dr. Is In 10.0  
トウケル  
機甲 中 Caddoc 击败第一章的 BOSS


**Exterminator**
10点  
 青虫会附  
 用 E-lara 击败第 1 章的  
 BOSS

**Business on The Ground 15**  
カニ・ズ・サ・ザ・カ・ウ・ロ  
完成済

**The Iron Triangle** 15歳以上  
マイク・ドレイケル  
完成巻 全巻

Rockstar 15.4  
7.55



**Arachnophobe 10**  
ウモヒドク  
成就说明 用 Caddoc 击败第一章的 BOSS

**Cal Fight 10**  
カール・バトル  
成就说明 用 E'lara 击败第二章的 BOSS

**Basic Instinct 10**  
基本本能  
成就说明 用 Caddoc 击败第三章的 BOSS

**Banished 10**  
放逐  
成就说明 用 E'lara 击败第四章的 BOSS

**Blues 10**  
ブルース  
成就说明 用 Caddoc 击败第四章的 BOSS

**Boots and a Handbag 10**  
靴とハンドバッグ  
成就说明 用 E'lara 击败第五章的 BOSS

**Grounded 10**  
地面  
成就说明 用 Caddoc 击败第五章的 BOSS

**Femme Fatale 10**  
致命女性  
成就说明 用 E'lara 击败第六章的 BOSS  
成就备注 用 E'lara 对付最终 BOSS 比较简单。只要连续用弓箭射中 BOSS 即可。当 BOSS 露出破绽时，中脑控制的 Caddoc 会自动去摧毁石柱。此时玩家需要记得及时保护，以免敌人打断了 Caddoc 的行动。反复数次就能轻松过关。

**Man Slaughter 10**  
处刑人  
成就说明 用 Caddoc 击败第六章的 BOSS  
成就备注 用 Caddoc 对付最终 BOSS 比较麻烦。原因在于 BOSS 只吃远程，而 Caddoc 的弓箭慢慢可以，只能指望不靠谱的 CPU 来帮 BOSS 磨到推柱子的状态。而推柱子时也不能指望 CPU 帮忙。可以放个旋风之类的护体魔法再安心堆。如果有人帮你双打的话会比较简单。

**Sandy 30**  
サンド  
成就说明 用 E'lara 击败游戏中全部的 BOSS

**Situation 30**  
シチュエーション  
成就说明 用 Caddoc 击败游戏中全部的 BOSS

**Above the Influence 100**  
影響力以上  
成就说明 以不喝 Slog 的状态通关

**Hidden in the Perridge 25**  
ペリッジに隠れる  
成就说明 以喝 Slog 的状态通关



## 收集相关

收集是本作成就的重中之重。本作的收集相当繁瑛，总共有 132 颗水晶、53 个死亡之石、13 颗龙之泪、32 个人头。这其中最费玩家的是水晶，其他的收集只要记清地点然后过去获得或解救即可。水晶则需要有一定的技巧和缘分。游戏中一共有 132 颗水晶，其中有 71 颗是放在固定地点等待玩家去采集的，而剩下的 61 颗水晶则会变成 36 个水晶碎片（每 5 个碎片可以拼成 1 颗水晶）作为主脑物体被杀死敌人后的奖励，随机出现在关卡之中。

看到这里是不是已经有人想吐槽难度了？虽然听起来比较难，但实际上没这么困难。虽说水晶碎片是随机出现的，但关卡都有一定上限，在玩家没拿够之前碎片会以游荡的形态出现。只要玩家注意多破坏身边的物体，干掉敌人后多打扫一下战场，就能慢慢捡够。每关的水晶碎片如固定位置的水晶都有一个上限值，玩家可以据此来推断自己是否没拿够。下文的收集攻略中会详细列出这些数值，以帮助玩家查漏补缺。



**Crystal Clear 15**  
クリスタル・クリア  
成就说明 收集齐全部 132 颗水晶

成就备注 与其说是最难成就，倒不如说是最折磨人的成就。依本人双版本全成就的经验来看，数量是绰绰有余的，但总是担心是否会错过某碎片的感受确实不好受。水晶同时也是成就点，132 颗水晶正好够玩家年关全成就。

**It's All a Top Priority 15**  
優先事項  
成就说明 找到所有的死亡之石

成就备注 所谓死亡之石其实就是一具尸体。玩家上的调查就可以与灵魂对话，每个死亡之石都可以反复对话，但没有什么效果。第一次对话时画面上会显示完成率，以此为率。注意部分死亡之石还关系到主线任务。

**Don't Cry, Little Dragon 50**  
泣かないで、小竜  
成就说明 找到所有的龙之泪

成就备注 龙之泪会出现在特殊关卡之中，是游戏中数量最少的收集要素。收集龙之泪可以开启新的成就。

**Late to the Party 50**  
パーティー・遅れ  
成就说明 找到并救出所有的人

成就备注 人质一般会以被捆绑的形态出现。当你靠近时他会高喊“HELP”。之后玩家只要射杀绑匪就可以将其救出。人质需要注意的是，如果玩家救出人质后人质被敌人杀死，那么就算统计上显示无误，实际上不算玩家完成。还好这种坑爹的情况仅在一关比较突出。其他人质只要玩家别主动攻击或故意引敌人过来，是不用担心的。

## 特殊条件

游戏中有些成就需要满足特殊条件的。如果一时错过也可以在通关之后再回头再找。具体地点还可以参考后面的全成就与隐藏要素攻略。

**Hot on My Watch 15**  
監視中  
成就说明 杀死一个逃犯 Dylod 领的怪物

成就备注 在 1-1 中，拿了龙之泪后前进，干掉几个敌人。在前方柱子旁会出现两个敌人准备逃走。只要能干掉其中一人，就可以解锁这个成就。

**All That and a Bag of Chips 15**  
高品質  
成就说明 获得一个史诗武器

成就备注 所谓史诗武器是指发出紫色光芒的武器。只要初次捡到这种武器就可以解除成就。最快在 1-1 就能完成。

**Is Something Burning? 15**  
何か燃えてる？  
成就说明 收利用火药桶累计炸死 20 个敌人

成就备注 最佳地点是 2-3 的一开始。这里会有一个升降平台，玩家需要控制 E'lara 坐升降台。在升降台降落的过程中，对面平台会不断出现敌人。在这里用弓箭射火药桶可以炸死不少敌人。降平台落地后炸掉目标。出门两人会合，当屏幕下方的存档指示消失后退出再开即可。最多三次就能搞定。此外这里也是用来解除 Kaboom ドツカーン、Rampage/大暴れ这两个成就的绝佳地点。

**Kaboom 15**  
ドツカーン  
成就说明 一次炸死 3 个敌人

成就备注 可参考上述成就，在 2-3 的这里一次炸死 3 个敌人不是问题。



**Rampage 15**  
大暴れ  
成就说明 在 2-3 坐升降台的过程中，干掉 20 个敌人

成就备注 还是在 2-3 这块风水宝地。用 E'lara 杀 20 个敌人不算难。如果玩家觉得吃力，可以在通关之后再回来。通关后精力足够，用爆炸弓箭连射都能轻松搞定 20 个敌人。

**Bull in a China Shop 15**  
暴行牛  
成就说明 在 4-3 让牛头人摧毁所有的柱子

成就备注 建议通关后再来。将难度选为 HARD CORE，开双打 2P 远离战场。原因在于牛头人实在够惨，必须用弓箭来吸引其注意力，低难度用不了几箭就能让其归西。先躲在柱子附近来诱使牛头人使出冲撞的招数，然后往旁边一闪，就成功了。把所有柱子都弄塌就可以了。好在这个地方离起点很近，不费事。





## ● Catch! 15★

**成就说明** 在4-5的逃离监狱过程中，不受你成功逃离

**达成方法** 在逃离过程中对面会有投石机攻击，不过被命中的机会实在不大，轻松搞定

## ● Razor Sharp 15★

使用在カミソリ

**成就说明** 在5-1中用制矛机干掉15个敌人

**达成方法** 敌人的数量远远不止15个，而且制矛机枪多在塔底，不是问题

## ● Eye for an Eye 15★

目 対目

**成就说明** 在5-2阻止邪眼(Eye of Annuvin)召唤援兵

**达成方法** 最佳地点是5-2出现THE WALLS字样，远处有个巨人的场景，这里空中有两只邪眼，玩家需要做的事情就是用爆炸弓秒杀这两个家伙。如果觉得自己的攻击力不够可以通关再来，一旦头手就选择回到上个检查点重新尝试

## ● FN Huff and I'll Puff 15★

嘘 トク

**成就说明** 在6-2中让龙去攻击塔

**达成方法** 在6-2有一段狭窄的山路，外面会有一只龙试图攻击你，只要让它攻击到旁边的塔即可。基本上正常游戏时莫名其妙就会解除

## ● Like Butter 15★

酥 在バター

**成就说明** 两个装备栏都装上稀有武器

**达成方法** 首先玩家必须找到6个秘密地点来开启副武器栏。基本上因为有全水晶这个成就，玩家肯定会发现N个秘密地点，这不是问题。有了副武器栏之后，记得全部换上会发光的武器就可以解除这个成就了

## 数据相关

所有数据相关的成就 成就说明  
故事模式中解除

## ● Life Support 15★

命 保

**成就说明** 累计拯救同伴20人

**达成方法** 如果你全程在EASY难度下作战，那么这个成就在你通关后也无法解除

解决外战是我最爱难度并双打，故意让敌人攻击2P，1P待机不动即可。不过敌人需要使用道具，这个道具不是无限的，数量到5个后1P-1，一上就剩下不少血量，1P待机即可。注意，这些成就都是需要出现存档点之后才会被承认，通关下

## ● Raise the Not Quite Dead 15★

亡 命 蘇

**成就说明** 用Elera干掉50个被Caddoc夺空的敌人

**达成方法** Caddoc有一个空风格，就是将被敌人夺到空中，这时Elera用爆炸弓的话可以秒杀敌人，这个配合在游戏中十分实用。中端难度的Caddoc使出这招的几率不高，记得优先升级，除了爆炸弓外其他武器也可以，但还是爆炸弓最方便。如果通关后还没能解除，可以开双打配合搞定

## ● Ice Queen 15★

女王 氷

**成就说明** 用Caddoc干掉50个被Elera冰冻的敌人

**达成方法** Elera的冰冻箭需要冰冻性，之后Caddoc用一些大威力攻击如冲锋等可以秒杀敌人。这个配合也很实用，同样是在流程中比很多需要CPU控制的Elera即可，如果通关后还没能解除，可以开双打配合搞定

## ● You Broke It They Bought It 15★

年 買

**成就说明** 累计破坏50面敌人的盾牌

**达成方法** Elera的Arcane Burst Caddoc的Dash都是破盾的好招，游戏中幸存的敌人在靠近你时，盔甲盾牌的几率不低，这时就记得用后两招了，50个盾似乎不多，其实还是一般难度的

## ● Pump YOU Up 15★

血 鼓

**成就说明** 累计使用20次BATTLE CHARGE

**达成方法** 首先你需要入手两个龙之泪才能解锁BATTLE CHARGE，选择一个战斗系魔法(如Brimsong)，放到十字键的任意方向，之后在选定该魔法的时候再按住R2键不放，当魔法完成时你就可以对你的同伴施放强化魔法，游戏中取关经常会发现MP全满的情况，这个时候就记得多用BATTLE CHARGE，这样会让同伴如同打了鸡血般的强大

## ● Joined at the Hip 15★

一心同体

**成就说明** 累计使用20次SPELL LINK

**达成方法** 首先你需要入手7个龙之泪才能解锁SPELL LINK，SPELL LINK和BATTLE CHARGE正好相反，它需要在CPU同伴对你使用BATTLE CHARGE时，你主动回敬他一记BATTLE CHARGE，如果成功的话你身上会出现连接标记，同时两人都会进入BATTLE CHARGE状态，这一招也十分实用，不过CPU使用BATTLE CHARGE的机会不多，一旦遇到就记得回敬，如果嫌麻烦可以直接双打补齐

## 自创地图

本作的Map Creator(自创地图)模式十分有趣，玩家可以自行创造地图，每张地图中最多可以有25个关卡，除了敌人，道具由你安排之外，还可以附加特殊事件，如无标记，禁止飞檐走壁等等，玩家可以将自己的创作上传到Xbox LIVE与大家分享，也可以下载其他玩家设计好的内容，不过或自创关卡可以拿到钱，钱可以用来解除更多自定义项目，由于该模式金钱也能游玩，因此不联网也可以继续挑战，但会比较耗时，毕竟设计一个优秀关卡还是相当花时间的

## ● God Complex 15★

神神気取り

**成就说明** 初次创建一张地图

## ● I'm a Little Bit of a Hero 15★

ヒーロー 多知者軍中

**成就说明** 打过一张拥有25个关卡的地图

**达成方法** 可以自由建一张然后挑战，敌人数量要调到最少，同时还要注意关卡的出口，解成就的话直接上网上下载别人的地图即可，搜索QUICK 25 ROOM即可

## ● One Man Well Pack 15★

孤オオカ

**成就说明** 初次解锁自定义项目

**达成方法** 参见Gold Finger ゴールドフィンガー

## ● Dungeon Makeover 15★

リ 改修

**成就说明** 解除50%的自定义项目

**达成方法** 参见Gold Finger ゴールドフィンガー

## ● Dungeon Master 50★

マ 主 人

**成就说明** 解除全部的自定义项目

**达成方法** 参见Gold Finger ゴールドフィンガー

## ● Gold Finger 50★

ゴールドフィンガー

**成就说明** 累计获得10万金钱

**达成方法** 解锁自定义项目，四相站底就是金钱，金钱的获取方式有两种，一种是挑战故事模式，但这个方法实在太慢，正常情况下通关一关也就一万出头，另一种方法就是游玩自创地图，在挑战自创地图时如果能活着过关，就可以拿到一定数量的金钱，在自创地图中每消灭一个敌人都会拿到一定数量的金钱，设定额外条件可以对入手金钱的倍率产生影响，越是大不杀的条件带来的倍率也就越高，例如无瞄准辅助，看不到HP，按键锁定等等，玩家可以根据自己的情况量力而行

解锁第一个自定义项目只需500元，在正常流程中即可完成，如果想解除全部项目，则需要10万的资金，很显然是指望单机那一万出头的效率是不可能的，相反如果去挑战别人创建好的高难度地图，一次拿到5万元也不是问题，玩家可以自行搜索这种地图，一般来说关卡名中都带有GOLD字样，评价也不会太低，注意自创地图和其他地图是分开的，不过依然有不错的最佳关卡，不用担心



# 全收集 & 隐藏要素攻略

在这个部分，妙道会分章为大家介绍游戏的全收集，其中每章开始都会列出该关应有的隐藏要素数量，玩家在过关时记得对照。由于游戏的部分谜题比较难解，这个部分会为大家提供解法。一些流程中会遇到的成就或隐藏要素也会在攻略中一并说明。

## 序章 Prologue

水晶 1~2/3；在必经之路上，不会错过。

死亡之石 1/1；前面一点就能看到，不会错过。

水晶 1~2/3；在必经之路上，不会错过。

死亡之石 1/1；前面一点就能看到，不会错过。

水晶 3/3；在本关最后，两人会掉到一个有一炮黏腻的房间。在这个房间里有一个东西可以让



## 第1章

### ★ 1-1

水晶 1/11；本关开始立刻右转，你会发现在商店上有一根绳子挂着一个招牌。只要射断绳子，招牌就会砸开大门，里面就有水晶。

龙之泪 1/3；过了第一个协力门后，右边就能看到。

成就 Not on My Watch；拿了龙之泪后前进，干掉几个敌人。在协力拳手里会出现两个敌人准备逃走，只要使干掉其中一人，就可以解除这个成就。

人质 1/5；往前就能发现，有提示，一定不会错过。射断绳子即可救出，今后也是如此。

死亡之石 1/4；解放了人质1之后，从前方一个房子里会跑出两个敌人，而在房子门外就有死亡之石。

成就 All That and a Bag of Chips；过了协力独木桥后右边有一栋房子。里面有武器架，绕到旁边射断招牌就能进入。注意一定要

抢到紫光武器才能解开成就，如果不是顺路遇到上个枪炮点，这样能回到过桥之后，非常方便。

水晶 2/11；过了史诗武器点点后前进，不要下楼梯，转个弯就能看到。

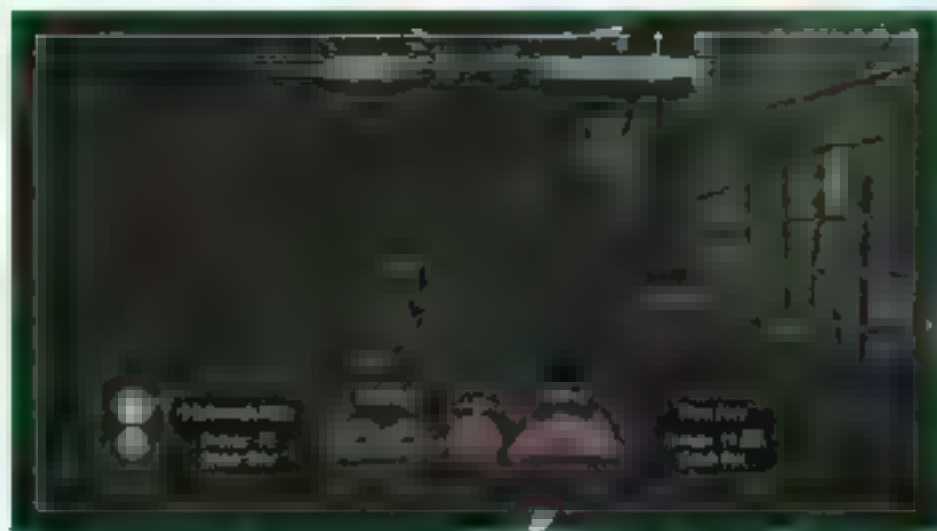
### ★ 1-2

人质 2/5；过了技能点后就能看到，不会错过。

水晶 3/11；过桥后会与大批敌人战斗。其中有一栋房子可以用火箭桶射爆，之后进去拿到一搜。往左下方看，会看到隐藏的火箭桶。射爆之后地面上出现隐藏道路，进去就有水晶。

人质 3/5；继续往前会有两人掉下来的剧情。之后绕到主路，右边有个房子上有个招牌，老规矩，射断之后进去就有人质。

水晶 4/11；在下一个战斗场景，在必经之路的转角处，不会错过。



龙之泪 2/3；进入坑道后在火盆旁有注目点。用火箭射中火把就有隐藏通道，进去之后就有龙之泪。

水晶 5~7/11；从龙之泪2所在的通道走到头，会遇到一个会说话的雕像。射在它右边的调盘上，让 Evara 用火箭射它的另一只眼睛，就会开启新的道路，这是一条蜿蜒漫长的黑暗道路，不过在尽头你会找到3个水晶。

人质 4/5；在有水池的战斗场景中，离开水池后边走边跑，两个敌人会跟着你，这个人质。

### ★ 1-3

死亡之石 2/4；看到方尖碑和技能点时留意右边，比较明显。

水晶 8/11；在第一次遇到狙击手的地方，狙击手所在大帽上有个招牌可以射断。之后会看到火箭桶射爆之后又有新的火箭桶，再次射爆后就可以进入底下拿到水晶了。

龙之泪 3/3；来到有4个类似巴西里约热内卢雕像的院子，先爬上屋顶让 Caddoc 推开一个小车，里面会有隐藏的火盆。然后用火箭射中4个雕像中唯一的一个手上没有点燃的火把，就会出现隐藏密室。

### ★ 1-5

死亡之石 3/4；进入古墓后的方尖碑附近。

水晶 9/11、巨魂；首先与巨大石像头对话，之后把方尖碑附近墙上的火把点着，就会进入有巨大橡木的房间。之后调查石碑，得知要找到4个关键之物。石碑前面就是其中之一的一个红色符文。继续前进，有面墙可以推开。沿这条路进去，会找到蓝色符文，并可以在一个巨大的蓝色火盆处点火。用蓝火箭可以点燃一个熄灭的蓝火盆，出现隐藏密室，里面是紫色符文。继续前进，在棺材反面有个水晶的地方，推动墙走隐藏通道，会拿到绿色符文。而从另一条小路进去能找到刚才那个水晶。拿齐4个符文后返回巨大橡木处，门就会开启，同时出现骷髅王 BOSS。击败它之后可以拿到蓝魂，之后点上蓝火箭，回去见巨大石像头，用蓝火箭射它发光的眼睛，就会出现道路了。

人质 5/5；来到下雨的地图，上了斜坡后来到左边的农家，你会看到这个人质。

死亡之石 4/4；水晶 10/11；按引导光线进入另一边农家，在一辆稍加留意就能找到这两个东西。

### ★ 1-6

水晶 11/11；走出大片庄稼地后开门，前方会看到方尖碑，而左手边就有水晶。

## 第2章

### ★ 2-1

死亡之石 1/3；在必经之路的某个角落处，应该不会错过。

人质 1/7；继续前进，很快在道路的左边看到。

水晶 1~2/14；死亡之石 2/3；跑后来到一个中央有巨大圆形的房间战斗，这里左右有两

个房间，其中一个可直接进入，里面有一个水晶。另一个房间需要解谜，首先从出口右边的楼梯上去，很快会看到一具尸体。在楼梯房间里点火之后，来到那个打不开的房间门前，从左边的缝隙里用火箭射火把（看不清没关系，只要光标变绿就行），门就会打开了，里面是



另一个水晶。

死亡之石 3/13：在前方的必经之路上。

死亡之石 4/13：经过漫长的通道后，跳下去之后消灭一群蜘蛛，然后搜索这个区域。

龙之泪 1/3：还是在上述区域，在火堆旁有个木栅栏可以打破，里面就是龙之泪。

水晶 3 - 4/14：从龙之泪 1 所在的隐藏通道走下去，解谜成功后取得。解谜过程如下：先来到调查点，这里需要利用雷射天上的钟来移动。先往右动，从宝箱中取得钥匙，之后返回起点，从宝箱中取得心，然后去左边。这里需要让 Caddox 站在圆盘上，让 Elara 用火雷射具尸体，之后获得灰燐，然后利用钟作中央的路前进。这里需要让一位队员站在圆盘上，然后让另一人去取得灰燐；两个灰燐都入手后，回到一开始有书的位置调查，就会来到隐藏房间，这里有水晶。

死亡之石 5/13：再次经过漫长的通道后跳下去，消灭一群蜘蛛，然后搜索这个区域。

## ★ 2-2

死亡之石 6/13：人质 2 - 3/7，经过一个协力点之后，在第一个大牢房里有灭所有敌人，然后注意看小牢房旁边有把手，这里可以找到两个人质和一个死亡之石。

龙之泪 2/3：人质 4 - 5/7，推动把手来到下一个房间，这里有楼梯可以来到刚才那个大牢房的二楼，开把手后可以再救两个人质，而躲在楼上的机关雷射可以开启一堵龙之泪所在房间的墙。

水晶 5/14：过一个门后前进，在道路左边有一个木栅栏可以打破，水晶就在里面。

死亡之石 7/13、水晶 6/14：在 2-2 最后先不要开 1。这里某处墙上有一个机关，全部射爆之后有密室，里面有尸体，而密室里有面墙

可以推动，里面有一个水晶。

## ★ 2-3

死亡之石 8/13：过了坐电梯的剧情后两人会合，在前面的小道右边。

## ★ 2-4

死亡之石 9/13：经过一段向下的楼梯后，在右边的洞里。

死亡之石 10/13：水晶 7/14：经过几段只能单人通过的吊桥后，经过一个协力点，尸体旁出现干道路路的左动，而同时场景中还有火药桶可以破坏，里面有水晶。

人质 6/7：大蜘蛛吃人的事件后，经过一个协力点，人质马上出现在你的右手边。

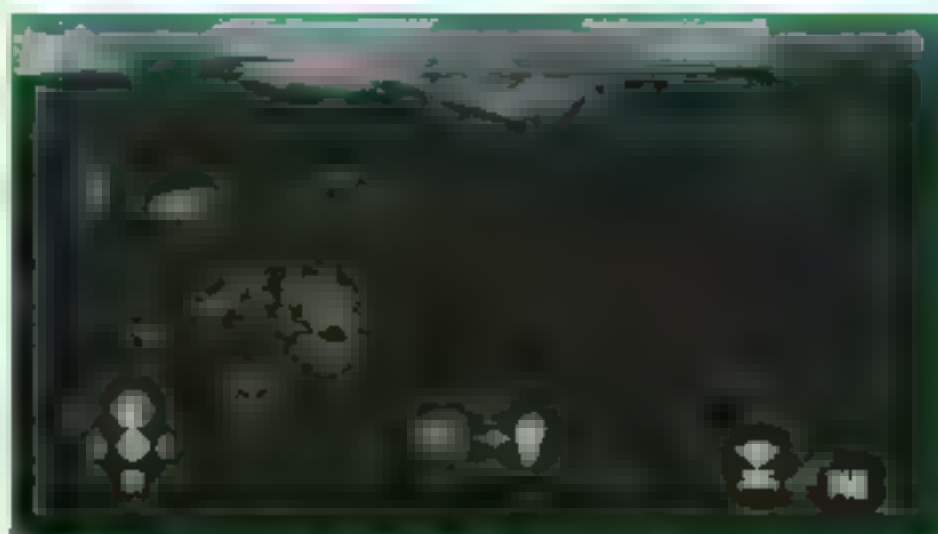
死亡之石 11/13：水晶 8/14、龙之泪 3/3：在连续往下的楼梯处，某个边墙你会看到一个背对墙的鸟居石像，在这里连续射爆这方的火药桶，之后走下去，在这方区域可以看到以上 4 个东西。

## ★ 2-5

人质 7/7：经过一个有炮的地图后，在下一个场景中你能看到人质。

水晶 9/14：在上述场景中，比较隐蔽，你要连续射爆 4 个机关才能开启其所开的隐藏门，4 个机关的位置如下：1 刚进来的门上；2 人质旁边用炸弹桶炸开后出现的密室里；3 从密室往隐藏门的路上的右边墙上；4 隐藏门上。

水晶 10 - 12/14、红魂：欲破一个木栅栏，看到方尖碑后从这里的洞跳下去，能找到一个水晶，之后往前走来需要解谜的房间，首先两人各站一个机关，书要连续射爆，进去后先和石像头对话，前面的区域非常大，这里首先找到一个可以推动的机关，然后用雷射爆机关时书要连续射爆的地方，如此一来旁边的门就会打开，在里面获得骷



髅头一个。然后往回走，会发现一个装着书骷髅头的机关，现在可以打开了，里面是蓝花和两个水晶，回去和蓝花对话，会出现一个机关，推动之后书会着火，然后原路返回，会自动进入 BOSS 战，获得之后拾取红魂，就完成解谜了。

爆炸点附近

## ★ 2-6

水晶 13/14：搭电梯来到顶层后就在左侧。

水晶 4/14：在必经之路上，打 BOSS 之前。

死亡之石 13/13：在方尖碑和

## 第 3 章



## ★ 3-1

人质 1/15：过梯时就能看到。  
人质 2/15：在必经之路的左边。

死亡之石 1/12：水晶 1/14：经过连续 3 场战斗后前进会有剧情，此时在左前方有一片杂草可以砍掉，进去之后有尸体，而射爆土方的火药桶有新路出现，里面是水晶。

## ★ 3-2

死亡之石 2/12：进入洞窟后注意右边。

水晶 2/14：前面有个又大又明亮的山洞，水晶在里面。

水晶 3/14：往前会看到一小瀑布，水晶在瀑布旁的山洞里。

人质 3/15：进入 SLEG 区域前，左边蓝色的山洞里。

死亡之石 3/12：过了 SLEG 区域后，中，在前方马上就能看见。

人质 4/15：剧情中必定会从洞窟中救出。

水晶 4/14：救出上述人质后，人质从木 1 中走，在右边就能看到。

## ★ 3-3

死亡之石 4/12：在大门前右边，很近有个木栅栏，打破之后走不了多久就会在一个熄灭的火堆前看到尸体。

水晶 5 - 6/14：找到死亡之石 4 后，就在这片小区域有一个同伴配合点，进去之后来到遗迹门前，两人各站在一边的机关上，门就会打开，和石像头对话之后，原路返回从石头上跳下去，左边有一片草，砍开之后取得蓝色花，走回有





## 第4章

尸体的营地，砍掉右边的草，射下树上的乌鸦，得到羽毛；继续前进，在洞窟里获得金矿石；返回有尸体的营地，点燃篝火，然后让 Elara 带上弓箭，回去见石像头，一箭射中石像，就会开启有两个水晶的隐藏房间了。注意石像头附近会多出一个骷髅，所以如果你不是手控 Elara 的话还得多跑一次。

龙之泪 1/2：拿了上面两个水晶后回到正途。过了协力门之后在道路左边。

人质 5 - 15/15：接下来玩家会经过5个营地，这5个营地分别有1、1、2、3、4名人质。不过需要注意的是，这里的敌人会攻击人质，而如果人质被敌人打死的的话是不算救出的。哪怕是先救出自己显示数量后再被打死也不行。因此这里需要玩家快速杀敌，消灭敌人后再救人质，而在离开之前务必请确认人质是否全部存活。

水晶 7/14：在离开最后一个营地前，左边有一片杂草可以砍开，里面有水晶。

死亡之石 5/12：过了协力门后，在进门后右边的小坡上。

死亡之石 6/12：在有两个投石机的地图，消灭敌人后进门，在进入协力门前往右看。

## ★ 3-4

水晶 8/14：沿着荷花池绕一圈就能看见。

死亡之石 7/12：在跳跃板地图，最后上楼梯离开之前左边的平台上。调查之后同时触发杀乌鸦的任务。

龙之泪 2/2：接受了杀乌鸦的任务后，把这个场景中的4只乌鸦干掉（全部在远处，比较好找），再与尸体对话，然后从出口的楼梯上去，有一面墙可以推开，里面就有龙之泪。

水晶 9/14：在第2次遇到牛

头人的地方，场景左边有个人物雕像，引导牛头人将其撞碎就会出现水晶。

## ★ 3-5

死亡之石 8/12：在武器架场景的场景中，某个武器架的旁边。

死亡之石 9/12：过了防卫牛头人的地图后，经过协力门后，在道路的左边。

死亡之石 10/12：在上述尸体旁边有一片草可以砍掉，之后上山就能看到新的尸体。

## ★ 3-6

死亡之石 11/12，水晶 10/14：过了方尖碑，有个石像头前面有个带刺目的蓝色机关，踩上去之后石像头会着火，之后用火箭连续射石像头即可。要诀是要射中一个石像头眼中光球所指的方位，顺序不能错。一切顺利的话，最后一个石像头所指向的方位会一直通，推开之后会开启一个秘密室，里面便有尸体。

死亡之石 12/12，水晶 11 - 14/14：在上述秘密室的对面有一个木栅栏可以砍开，进去之后先会看到一具尸体，之后会解锁，过程如下：先找到有书的房间并打开门，推开这个房间里的机关，拿到钥匙，之后可以打开水门；进去之后先找到把手停止流水，然后用火箭射一射，出现新的道路；进去之后还是先用火箭，再射机关，里面又是一个把手，机关之后小船会掉下去，这时扳动房顶上的另一个把手，跟机关的同伴就可以过来了，之后用火箭点燃这个房顶里的某个机关，会出区域隐藏房间，里面有一个水晶。水位退了之后，就可以回到尸体旁边那个原本有水下不通的地方了，在里面可以拿到两个水晶，最后沿着蜘蛛网出来的路走出去又有一个水晶。



## ★ 4-1

水晶 1/7：一开始往回看就能看到，不过你得爬到上方再跳下来才能取得。

提示：在你跳下去拿水晶的地方有个可调查的碑，前面与主线无关的牌子再忍忍罢了。完成这个隐藏要素后你暂时拿不到什么东西，但是此关系到最后三关的3个水晶，所以务必要完成。消灭了敌人后在营地中央的两个机关上，这样会出着火箭，用火箭射掉其中的3个火把，而这3个火把旁又各有一个可以推动的火把，如此一来6个火把全部点火之后就会出现一个炸弹，跳下去之后不断用火箭射出道路即可。注意这里会直接从协力门出去了，你得完成了解谜之后再从这里出去。这个地图比较小，开了宝箱之后会出现一个BOSS，干掉之后拿到蓝色的龙。

死亡之石 1/8：跟着引导路前进，注意看你的右边，这里有一些敌人。

死亡之石 2/8：也在这一区域，先别慌进门，下楼梯就能看到。如果是拿了黄魂的话，那么一上来就能看到。

## ★ 4-2

死亡之石 3/8：经过方尖碑后在一片区域和敌人战斗，最后会出现一个牛头人撞破墙袭来。战斗胜利后搜索这个区域，在一处楼梯上。

水晶 2 - 3/7，龙之泪 1/2：在上述后沿引导光线前进，会发现一个有眼睛的壁炉，与之对话后得知要解开封印，按骨头，这4块骨头都在附近，而且会发光，不难找到。按完后交给给壁炉的骷髅头，

会点起绿色火焰。然后从旁边的楼梯上去，用绿火箭点燃楼下的另一个壁炉，出现密道，里面有水晶。而与密道的骷髅对话得知还有隐藏要素，之后前往这个区域中有一面挂着黑心吊牌符号的墙上（需要跨越矮墙），让 Caddoc 推开墙就能找到里面的龙之泪。

人质 1/4：下个场景会与上关的BOSS 女刺客对决，获胜后稍微找找就能找到被吊的人质。

## ★ 4-3

水晶 4/7：一开始会有杂兵和牛头人战斗的场景，这里也是解除成就 Bull in a China Shop 的地方，场地上有面矮墙边有炸药桶，引爆就能炸开。

死亡之石 4/8：往前经过一个协力跳跃点，来到一个有敌人的场景，这里有尸体。

水晶 5/7：过了上述场景后进门，引导光线指引你往右走，如果你往左走，马上就会发现水晶。

## ★ 4-4

死亡之石 5/8：往前走过独木桥，很快会在路的左边看到，旁边还有个宝箱（如果触发了剧情，你得往回走。）

死亡之石 6/8：往前走有敌人，而尸体在必经之路上，很容易看到。调查后会触发红壶任务。

龙之泪 2/2：调查死亡之石 6/8 的尸体后，会触发红壶任务。你首先需要打碎这个区域里的一个红壶，其中有一个要用弓箭射。全部破坏后壁炉会燃烧，然后用火箭烧掉这个区域里的某个少女挂画，就会出现密室，里面便是龙之泪。





人质 2/4，在旅馆内部，应该不会错过。

#### ★ 4-5:

人质 3/4、死亡之石 7/8 从崩坏的旅馆逃出来，跳下去之后会与牛头人等敌人战斗。在这个区域内能找到人质和尸体。

水晶 6/7、人质 4/4：与国王龙面的剧情结束后，往前来到一个有

钢矛机枪的地方与大量敌人战斗，战斗结束后在这片区域能找到一个人质。

#### ★ 4-6

死亡之石 8/8 开始后在方尖碑附近能找到。

水晶 7/7：在必经之路上，一上楼梯马上就能看到。

## 第5章

#### ★ 5-1

死亡之石 1/10：开始后不久会看到有座桥上有钢矛机枪。这里也是解除成就 Razor Sharp 的地点。尸体就在这座桥下。

水晶 1/11、2/11，和尸体在同一座桥上。不过在另一边，要上桥后跳下来才能拿到。

死亡之石 2/10：拿了两个水晶后进门，很快在路的左边就能看到。

水晶 3 ~ 4/11，死亡之石 3/10：经过 SLEG 区域后，在进前就能看到两个水晶一个尸体。

#### ★ 5-2

水晶 5/11，死亡之石 4/10 经过环形战斗场地后前进。在来到外部的时候会看到右边的道路，这里就有东西。

水晶 6/11：继续前进，在一扇协力门前不要进去，左边的道路就有水晶。

死亡之石 5/10 经过解除成就 Eye for an Eye 的最佳地点（出现 THE WALLS 字样，远处有个巨人的场景）后，通过协力门壁，马上往右看就能找到尸体。

#### ★ 5-3



水晶 7/11：进入下水后不久会遇到蜘蛛的围攻。在这个区域有个火药桶，射爆之后就能看到水晶。

死亡之石 6/10：再往前走会遭到蜘蛛和骷髅的夹攻。这个区域内就有尸体。

水晶 8/11：下个区域的墙角有个火药桶，老规矩，射爆了进去给水晶。

人质 1/1：继续往前，剧情需要你射爆火药桶开路，之后你会看到全游戏最后一个人质，如果你之前没有出岔错，那么恭喜你解除了全人质救出成就！

水晶 9 ~ 10/11，龙之泪 1/2：经过一个协力门之后，你会发现一段木板路，这里的道路还会不时坍塌。在你左手边有面墙上有蜘蛛蛛网，其旁边的墙是可以让 Cardoc 推开的，之后射爆火药桶，就会看到两个水晶和一个龙之泪。

#### ★ 5-4

死亡之石 7/10：一路往下经过几个战点后，注意搜索楼梯旁的角落。

水晶 11/11：经过一个需要踩在上面开机关的门后，来到下个区域，上楼梯后左拐有个往下的楼梯。



水晶就在这里。

#### ★ 5-5

死亡之石 8/10：在必经之路的

某个角落，能直接看到。

龙之泪 2/2：在有钢矛机枪的场景中，右边有一个缺口可以跳下去，在这里可以找到龙之泪。

死亡之石 9/10：在遇到第3关 BOSS 的场景中可以找到。

死亡之石 10/10：当你遇到一名幸存者（剧情）后上楼梯，看到方尖碑的时候也就能在路边看到这具尸体了。

## 第6章



#### ★ 6-1

水晶 1 ~ 2/11，龙之泪 1/1 两个「开你大致送了 ==」。

水晶 3/11，死亡之石 1/5：进入巨大山洞前右边的区域，注意不能先进入山洞。

水晶 4 ~ 6/11：进入山洞后马上有个岔路，往前走会看到石头头，如果你已经收集齐了三个魂，那么少就可以进去了。这个谜题比较简单，基本上就是扳机关，推石像。不过地上的两个机关不是太好认，要仔细琢磨。拼好道路之后里面是骷髅王，击败它之后拿到面具。之后回到刚才拼好的路，左边有一个门，使用面具之后就可以进去了。里面是一个水晶以及两把水晶武器。这是全游戏中最厉害的武器。

死亡之石 2/5：经过山洞里的第一个协力点后，在前面右边的角落望。

#### ★ 6-2

水晶 7/11：往前走，在第一个斜坡的右边有条道路，走到尽头会

成就 I'll Huff and I'll Puff：照

样后天空中有一条龙喷光球，先拾右边的宝箱，再回到左边的正途，如果龙喷的光球把塔弄倒，成就就会解除（塔是看不见的。）

龙之泪 1/1：在一个有升降梯的地方与恶魔大战。在这里有个平台上有个火盆，而在火盆旁边有个罐，从这里射火箭进去，外面有面墙就可以推了。进去之后就是游戏中最后一个龙之泪，恭喜解除成就！

#### ★ 6-3

死亡之石 3/5：用钢矛机枪搞定敌人之后，出山洞往左拐就能看到。

#### ★ 6-4

水晶 8 ~ 9/11：经过有 SLEG 的区域后，在前面的方尖碑旁。

#### ★ 6-5

水晶 10 ~ 11/11，死亡之石 4/5：一开始就能看到，不会错过。

死亡之石 5/5：干掉恶魔之后一路前进，不久在左边就可以看到，恭喜解除全死亡之石成就！





成就对熟悉的田小班同学又回来了！随着动画片进入《全面进化》这全新的系列，新的游戏也随之推出。这次的遊戲配合动画，采用了顺眼得多的卡通渲染构成，值得称道。但与之相对的，游戏的乐趣大幅下降，最初两作中还算精妙的解谜要素荡然无存，变成了无脑硬打的纯动作游戏。如此一来，游戏的全成就难度也大幅下降，对废萌犯来说算是个好事吧。

成就数量	1000点+46个
难度	★
在线成就数量	无
全成就所需时间	8小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无作弊BUG	无
特殊要求	无

## 全成就路线图

游戏要求最高难度HERO通关。不过本作的最高难度实在简单得不像话，一开始可能稍有问题，熟悉系统后简直没有难度可言。游戏有个任意关卡不死的成就，个人在后期关卡几乎全部达成了这要求。本作支持双打，不过单打更简单，因为单打的电脑控制的2P角色戴克（Rock）可以无限复活，而且复活间隔只有几秒钟。综上所述，强烈建议各位一周目就直接挑战最高难度HERO开打。在这个难度下唯一有点麻烦的就是最终决战最后阶段的QTE，因为指令实在太快了，这十项指令提前列好：D、X、逆时针转左摇杆、↑、↓、顺时针转左摇杆、Y、连按A。

本作没有可以错过的成就，通关后可以选择CONTINUE，然后LOAD任意关卡补完。不过基本上除了开75个道具箱的成就外，其他成就在一周目流程中均可自然解除。玩家在打的过程中注意多杀角色敌人，我方所有角色（除2P的戴克外）都有干掉50个敌人的成就。包括未变身前的人类形态田小班。杀敌数可以

用在同一帧画面反复重生的方法作弊。不过一次流程中人数是相对有限的，因此不推荐这么做。对通关确认这样的提示不满的话，可以在菜单中随时调整，部分关卡只能使用部分调整，这点需要多加注意。此外在场上见到箱子就要尽量破坏，破坏掉30个时会有个成就。

游戏中每关地图一般由3~4条路线组成，每关都有需要玩家探索，在能量用尽或者体力为零的情况下壁全变回田小班。不过能量会随时间恢复，而且难度还不高，当能量完全耗尽时，以全身心的勇气田小班的体力为零才算游戏失败，做过才能拿到通关奖励。拿到之后除了死亡外，GAME OVER的几率实在有够低的。而在通关的情况下，除BOSS外的任何敌人几乎都可以用X或Y连接的方式干掉。在这种情况下的田小班的操作就可以称得上是强角。而本作最强角色是Gravattack中的Y、Y、Y范围极广，多田此技可以过本身难度就低的游戏变得更为容易。

**The Galactic Butterfly Effect 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Extreme Earth Makeover 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Heavy Duty 15点**  
【成就说明】剧情成就

**That Was Then... 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Future Malformed 10点**  
【成就说明】剧情成就

**...This Is Now 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Building Bloxx 15点**  
【成就说明】剧情成就

**Weird Scientist 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Technical Difficulties 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Plumb Crazy 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Fast Due 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Two Mahures... No Waiting 20点**  
【成就说明】剧情成就

**Super Cool 15点**  
【成就说明】剧情成就

**It's Here Thma 50点**  
【成就说明】以最高难度HERO将游戏通关

### 前期成就



**Muttin To It 15点**  
【成就说明】剧情成就

**Have A Ball 15点**  
【成就说明】剧情成就

**Training Time 10点**  
【成就说明】剧情成就

**Constructive Feedback 15点**  
【成就说明】剧情成就







**Human Power** 10

用人类形态的出击干掉  
20个敌人

**Omni What?** 20. **功能说明** 用人类形态的用户来干掉 30 个敌人

**Look, Grandpa! No Aliens! 30**  
用人类型在的田川流主神  
50个敌人

**Four Times The Fun** 10A  
 难度说明 用 Four Arms 干掉 50 个敌人

**Cannon Fodder** 10

**详细说明** 用 Cannonbats 干掉 50 个敌人

**Goin' Muttz** 10x  
**成就说明** 用 Wild Mutt 干掉 50 个敌人

**Gravattackles** 10

用 Gravattack 干掉 50 个敌人

**Branching Out** 15

**挑战说明** 用 Wildvine 干掉 50 个敌人

**Feedback Frenzy** 20

**成就说明** 用 Feedback 干掉 50 个敌人

Heatblast 千神 50 个  
放入

**Diamond in The Rough 10**  
 用 Diamondhead 杀 掉  
 50 个敌人

**Just Chillin'** 10

**成就说明** 用 Arciguana 干掉 50 个敌人

**Thunder Fists** 20  
用 XLR8 干掉 50 个敌人

用 Shocksquatch 干掉 50 个敌人

**成就说明** 用 Eye Guy 干掉 50 个敌人

用 Biquark 去掉 50 个收入

作有两种张紧装置,一种是  
不易和铁器,前者用以增加重量  
增,后者用以增加一半重量。每块  
重5个,即可展开一次,每个游动  
和木基和铁器各有15个。这两种  
张紧装置只会在游动时发生作用  
图中,绝大部分都非常结实。下文  
附上全张紧和平张图,以便实用的  
运输供大家不会忘记。如有需要,  
可以当天后或天无外,即游动时不  
会再次张紧的张紧情况,因此张紧  
一、二日或全张紧。

**Coden Collector** 70

**Smoothie Operator 70%**  
水果齐全的饮料

15-Hitter 10  
打出 15 漫市

25-Hitter 15  
打出 25 漫市

**35-连击** 20

**技能说明** 打出 35 连击

**技能效果** 如前所述，普通难度下人类形态的田小班一般需要三四下 K 才能打倒一个敌人。因此如果有两个比较靠近的敌人的话，35 连击真可称得上毫无难度可言。在游戏一开始的试炼关即可解锁这个连击数成就。

**Focused Destruction 30**

**攻击说明** 一次攻击破坏8个木箱

**攻击位置** 具体地点在收集攻略中有说明，换上大壮乐保第一个空中Y即可轻松搞定

**Not A Scratch** 25

**通关秘籍** 在未PETRY的情况下通过关卡。★

**通关评价** 如前所述，掌握方法之后每关性可能死亡的情况都是难免。如果实在手残，可以通关后再用EASY难度打第一关。

**Up In The Air** 30 本

**成就说明** 干掉 30 个身处空中的敌人

**实战要点** 很多佣兵升到一級后的Y·Y·Y都具有浮空效果。至于致死的那一下是否命中空中的敌人不好判断。不过30这个数字实在不高。基本上打到一半就能自然解除。

**Mass Destruction 45**  
成就说明：杀，+破坏 150 个木箱  
从第一关开始看见木箱就砸，大概一半进程过后就能自然解锁

**Plumber Power 60**

**成就说明** 将杜克的全部能力升满

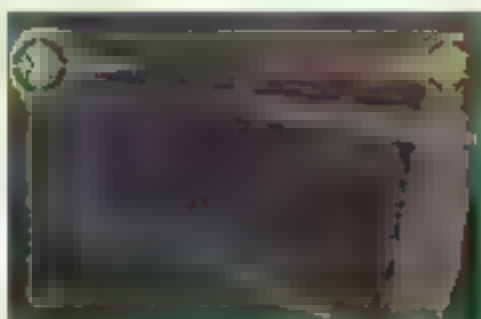
**成就方法** 游戏中作为2F的杜克同行可以获得升级点数，默认情况下电脑会自动为杜克升级，似乎也没有必要更改这一设置，因此这个成就实际上随着游玩就会自动解锁。

**等级提升** 将全部怪物的级别升满  
**等级重置** 每个怪类初始1级，最高3级，每升一级需要消耗2000点所需点数，通关前可正常获得，不

**Open Season** 40

**难度说明：** 预计打开 75 个道具箱

**通关技巧：** 道具箱就是装着升级道具的那种绿色玩意儿。一周目是绝对不可能凑够 75 个的。不过可以通过同一检查点反复刷。过关后选择 CONTINUE，然后读取关卡 “That Was Then.”。本关开始后不久，有一处需要往上爬的地方（如图），如果先不爬而是跳到河对岸，有大片的水稻和两个道具箱。你可以打开两个道具箱后立刻跳河自杀，然后你会自动重生于这个地方。再开道具箱再自杀……如此反复，大概十分钟不到即可凑足 75 之数。





# 全收集攻略

## 第一天

### ★ 1·2

往前推进,会来到需要解谜的地方,这里三个机关对应 1 上的 层环。

绿色为可转,红色为固定。将三层环的图案固定为 BEN 10 的标志之后就会开门,里面有两种开罐道具各一种。

## 第二天

### ★ 1

开始后不久,前方必经之路上会看到被三个水箱围住的道具罐,里面是第 2 瓶饮料。

### ★ 2

前面有个门需要打开地上的机关,这里需要用到 CANNONBOLT 来开门,没有的话就进 OMNIBOX 里换。里面是第 2 个水晶。

### ★ 3

经过存盘点后往前,在进一个



门之前往右上方走 就会看到第 3 瓶饮料

### ★ 4

进门后在地上有铁轨的地方打败一大群敌人后,进门右转,就会看到第 3 个水晶

## 第三天

### ★ 1

获得 Gravattack 后,利用它的能力降下桥,第 4 瓶饮料就在桥对面

### ★ 2

用 CANNONBOLT 开了两处机关后,下一个房间里地上又有一个需要用它机关,打开这个机关,里面是第 5 瓶饮料。

### ★ 3

穿过一面,经过一连串敌人后第 4 个水晶出现在你面前

### ★ 4

第 5 个水晶在必经之路的一个平台上,只要见到道具罐就开,没理由会错过

## 第四天



### ★ 1

第 6 个水晶在必经之路上

### ★ 2

第 6 瓶饮料在进入 GAS HOUSE 前的右边角落,一定不能错过

## 第五天

### ★ 1

开始后不久,左边有一扇破门,用 FEEDBACK 解谜成功后进门,里面有第 7 瓶饮料。

### ★ 2

在下一个战点可以找到第 7 个

### 水晶

补充说明:消灭这个战点的敌人后,扔火球开门,在前面的一个拐角处有 8 个箱子,换上空中 Y 有范围保证的角色跳起来敲一下,可同时摧毁 8 个箱子,解锁成就 Focused Destruction

## 第六天

### ★ 1

开始后不久,在必经之路上有第 8 个水晶

### ★ 2

在一处往上攀登的地方,有左右两条路可选,往左就能找到第 8

### 个水晶

### ★ 3

之后玩家会来到一个和本游戏第一个收集所在地方几乎相同的场景,同样是开门后有第 8 个饮料

## 第七天

### ★ 1·2

开始后不久,有一处往上爬的地方,先不往上爬,而是跳到对面,有第 10 个水晶和第 9 个饮料。

### ★ 3

在一间房子里完成解谜后走出

这间屋子,出大门后往相反方向走,有第 10 瓶饮料

### ★ 4

坐电梯来到地下后,立刻往上走,能找到第 11 个水晶

## 第八天

### ★ 1

解开转门机关后,立刻就会找到第 12 个水晶。

### ★ 2

在一扇需要解谜才能打开的大门前,有第 11 瓶饮料

## 第九天

### ★ 1

开始后不久,有一处门需要用 CANNONBOLT 打开,拖开里面的拉杆后就能看到第 13 个水晶

### ★ 2

之后在一个前进道路被绿光挡住的房间里,在右下角能找到第 12 瓶饮料

### ★ 3

在大片地板带电的区域,可以找到第 13 瓶饮料

### ★ 4

在往上攀登的环节中,很明显可以看到第 14 个水晶

### ★ 5

当来到敌人会乘坐移动平台的区域后,可以找到第 14 瓶饮料。

### ★ 6

继续前进,在必经之路旁的平台上能找到最后一个水晶

### ★ 7

经过很长一段路后,前到一个大房间里,右上角有最后一瓶饮料



1000点,达成!





而《古墓丽影》的大受好评，也让玩家对之前的系列作品产生了兴趣。“《古墓丽影》系列”在X360上，共有4作，除了最新的这一作，其他三作分别是《古墓丽影：传奇》、《古墓丽影：周年纪念版》、《古墓丽影：地下世界》。当然以上未包含XBLA游戏《劳拉与光之守护者》。在这一作之中，最推荐大家尝试的是《古墓丽影：地下世界》，一方面这是距离新作最近的一作，各方面画面效果都不错，另一方面则是因为游戏本身难度是二作之中最低的，可以比较轻松地搞定全成就。而且这一作的成就可以拿两遍（日版和其他版），对成就犯来说相当值得推荐。

Warner Bros. 2008

## 本篇

成就数量	100% 通关
难度	★★
游戏成就数量	大
全成就所需时间	12-15小时
最少通关次数	1次
有无全通关的成就	有
有无隐藏	有隐藏
有无成就BUG	无
游戏难度	中等

## 注意事项

1 由于存在最高难度通关的成就，因此要想在一周内达成全成就，就得一开始就选择HARD。同时1周不能在游戏设定改变细节设定（如劳拉的弹数多少、回满的光放时间长短、对敌人的攻击力高低等等），因为这些设定就是游戏难度的细节表现。

2 游戏中还存在着秘技，包括无敌、一击必杀等，具体如下（输入时机是刚开始游戏后在可以控制劳拉的时候，输入成功后会有很明显的特殊音效）。

无敌：按住LT键不放，依次输入A、RT、Y、RT、X、LB。

一击必杀：按住LT键不放，依次输入Y、A、Y、X、LB、B。

显示敌人体力：按住LT键不放，依次输入X、B、A、LB、RT、Y。

虽然秘技很强大，也不影响成就获得，但个人不建议使用。因为本作的战斗难度其实很低，绝大部分敌人只要远远地来两枪就能杀死。强制战斗的部分几乎没有，阵死才是游戏中最大的坏事，而无敌指令对阵死是无能为力的，而且部分机关用无敌反而坏事。例如光放掉到毒水里，虽然不会死但不能上岸，等于是要相死机。因此不建议大家使用这些秘技。

3 本篇全成就的最大困难，莫过于多达185个的收集要素（179个秘宝+6个金球）。虽然大部分都是摆在路边的地摊货，但无奈数量太多，找起来很费力气。而且本作的收集系统也不怎么友好，比如玩家在两个检查点之间收集了5个秘宝但不幸挂掉，那么重

新开始游戏时还得再把这5个秘宝收集一遍。只有来到新的检查点才能将收集状态保存下来。有的秘宝就在检查点附近，当玩家挂掉之后，手动存档有可能错过。幸好游戏中还是可以通过按BACK键查看当前的收集状况的，不然就更麻烦了。

4 通关通关后完成入财宝箱大模式，玩家可以借此来回收之前错过的收集要素，但需要注意的是并不能自由选择关卡和检查点。强烈建议玩家在通关中收集齐全部收集要素，只要多花点时间，这并不是什么难事。本篇光盘中有全收集视频，如果玩家连解谜都解得想，可以去优酷搜索“古墓丽影：地下世界全解密”，一共13段视频，为游戏的完整流程并包含全部收集要素（不包含任何收集要素的成就第5关）。

5 本作存在多个全关流程中错过的成就，除了最高难度通关之外，还有3个跳水、4个击车和各种杀敌成就。这些会错过的成就都不算难，但最特殊、难的是Master Swan Diver、Master

Speed Demon这两个成就。这两个成就分别要求玩家在一次完整的流程中完成3次跳水挑战和摩托车挑战。前者要求玩家在同一小时内完成3次挑战，中途还不能随便读档（例如当你拿到1个排队的成就后读档回去进行收集，这样就算失败）而完成1个挑战。如果不能活下来到下一个检查点，同样算挑战失败。不过一般完成挑战时都会自动存档，有收集的应该先完成收集再读档挑战。然后一点一点的来，千万不要读取手动存档，只读自动存档，更不要把本篇和DLC的内容混着进行。Master Swan Diver因为在第一关一开始即可完成，就算错过也关系不大。Master Speed Demon要到第五关才能完成，失败的话就比较悲惨，当然解决办法还是有的，具体可参见后文。

6 英雄相关成就：必杀技（手雷）可在DLC《灰烬之下》的一开始无迹可循。不过鉴于本篇流程中解谜也没有难度可言。

下面我们按分关来介绍本作的成就获得，以循序渐进。





## 序章

### Prologue プログ 15点

【成就】 通过序章

## 第一天 地中海

### Treasure Collector トレシャハンタ 30点

【成就】 找到10个秘密

### クライム 5点

【成就】 完成连续两次的肉搏战。

### Master Climber マスタクライム 10点

【成就】 完成连续4次的跑酷跳  
【成就】 下掉敌人后挂上爬钩可以立刻拿到

### Swan Diver I スワンダイバー I 10点

【成就】 完成第一次跳水挑战  
【成就】 这个地点在序章最后之后，以泳可以到达此处。注意除地点不解锁之外，正确的跳水姿势是先按A再按B。如果做一跟绳吊那种头朝下的标准跳水动作就算成功了。注意前文中的说明，要在一次流程中完成这个跳水挑战

### Relic Collector リリックコレクタ 30点

【成就】 收集到第1个金球  
【成就】 附带的成就可以了。金球同时也是增加生命上限的道具

### Swan Diver II スワンダイバー II 10点

【成就】 完成第二次跳水挑战  
【成就】 这个地点在本关最后的船上。利用钩索跳到上层就会看到该地点。具体参见视频。注意第二次跳水挑战要在一次流程中完成。因此你跳下去之后还得自己游回来而不能直接存档。另外还要确保自己能游到下一个存档点。否则就要重跳

### Weapons Expert ウェポンエキスパート 5点

【成就】 用必杀技干掉一个敌人  
【成就】 必杀技的发动方式是靠近敌人后按住LT键再按A，因此玩家需要两个副档。前期副档是手动将两个副档重叠，然后按下扳机，这样就可以把敌人一击必杀。发动必杀技需要消耗副档。随着剧情，副档的攻击主敌人就会令其增长，并随着生命值会自动补充

### 武器大师 ウェポンマスタ 10点

【成就】 用必杀技干掉10个敌人  
【成就】 上述动作重复10次即可达成该成就。五人副档是检查点即可保存，因此完全可以存本关最后的船。在第一个敌人的身上重复必杀操作。向手这样的步骤，10次后即可解除这个成就。当然不这么做也是可以，副档在船上的数量还多的是，10次不是问题

### 地中海遗迹调查 地中海遺跡調査 50点

【成就】 打过第一关

## 第二天 泰国

### Master Swan Diver マスタスワンダイバー 10点

【成就】 在一次流程中完成3次跳水挑战  
【成就】 前3个跳水挑战在第2关的开头。具体参见视频。早起跳水挑战全部完成

### Shielded Treasure Collector シールドトレジャコレクタ 40点

【成就】 找到50个秘密

### Coastal Thailand Expedition タイ沿岸調査 10点

【成就】 打过第二关

## 第三天 克劳馥庄园

### Grenadier クレネク 10点

【成就】 用1颗手雷同时炸死两个敌人

### Master Grenadier マスタクレネク 10点

【成就】 用1颗手雷同时炸死3个敌人  
【成就】 在本关的通道中经常会有大量敌人，用手雷可以同时炸死3个敌人不要顾及方向，轻松解除成就

### Dedicated Relic Collector ディデカトリックコレクタ 30点

【成就】 找到3个金球

### Croft Manor Expedition クロフト邸探検 20点

【成就】 打过第三关

## 第四天 南墨西哥

### Readkiller ロトキル 5点

【成就】 用奇刃干掉一个敌人

### Master Readkiller マスタロトキル 10点

【成就】 用奇刃干掉5个敌人  
【成就】 本关开始不久就有奇刃的掉落。用摩托车的钩索上钩后，和奇刃接触即可。这个成就的难度不大。建议在第一次见到奇刃的地方反复尝试。具体的步骤，即可轻松解除这个成就

### Speed Demon I スピードデモン I 5点

【成就】 完成速度挑战1分40秒内冲进Vathala  
【成就】 具体地点参见视频。由于关卡有两处，因此有两处路线可以选择。个人认为是在视频中的路线。路线非常复杂。因此本关的难度是这关的机关到最后解开。当然收集要先搞完。个人认为建议在开始这个挑战前先存档。因为这是一个挑战，所以存档也至关重要。这样就算下一关失手也不用重来开始挑战

### Dedicated Treasure Collector ディデカトリックコレクタ 50点

【成就】 找到100个秘密

### Southern Mexico Expedition 南メキシコ沿岸調査 100点

【成就】 打过第四关

## 第五天 扬马延岛

### Speed Demon II スピードデモン II 5点

【成就】 完成速度挑战2分50秒内从Vagrind的顶部冲到下部  
【成就】 本关开始后，移动前面的门，马上就会来到这个地点。注意要开着摩托车进关。不然剧情过后没车。这个挑战的关键在于要边走边走。时间同样比较宽裕。失手的话就重来本关开始时的自动存档，不会浪费太多时间，也不用担心对后面

### Speed Demon III スピードデモン III 5点

【成就】 完成速度挑战3分40秒内冲进Vathala进南的最深处  
【成就】 完成速度挑战2后，解开4条光柱的谜题，再移开大门，就会解除挑战了。要顺视频路线的话并不难，同样也可以先搞到摩托车节省时间

### Master Speed Demon マスタスピードデモン 10点

【成就】 在一次流程中完成全部3关的速度挑战  
【成就】 正常情况下在拿到速度挑战4的成就时，就应当同时解除这个成就。如果没有成功，原理如前所述。解决办法是读第4关速度挑战1的档从头来。如果认为自己的行动没有问题却没有解这个成就的话，还有一个偏门的方法。首先把本机，存档全部删掉。只留第3关速度挑战前的档，然后选择清除系统数据。之后再玩游戏重跑一次速度挑战3。采用如上举动后系统会认为你开始了新一轮目的的游戏，因为只有一个档，自然也不存在多次存档的问题，所以只要你的存档确实符合条件就会解除这个成就了

### Jan Mayen Island Expedition ヤンマイン島沿岸調査 50点

【成就】 打过第五关

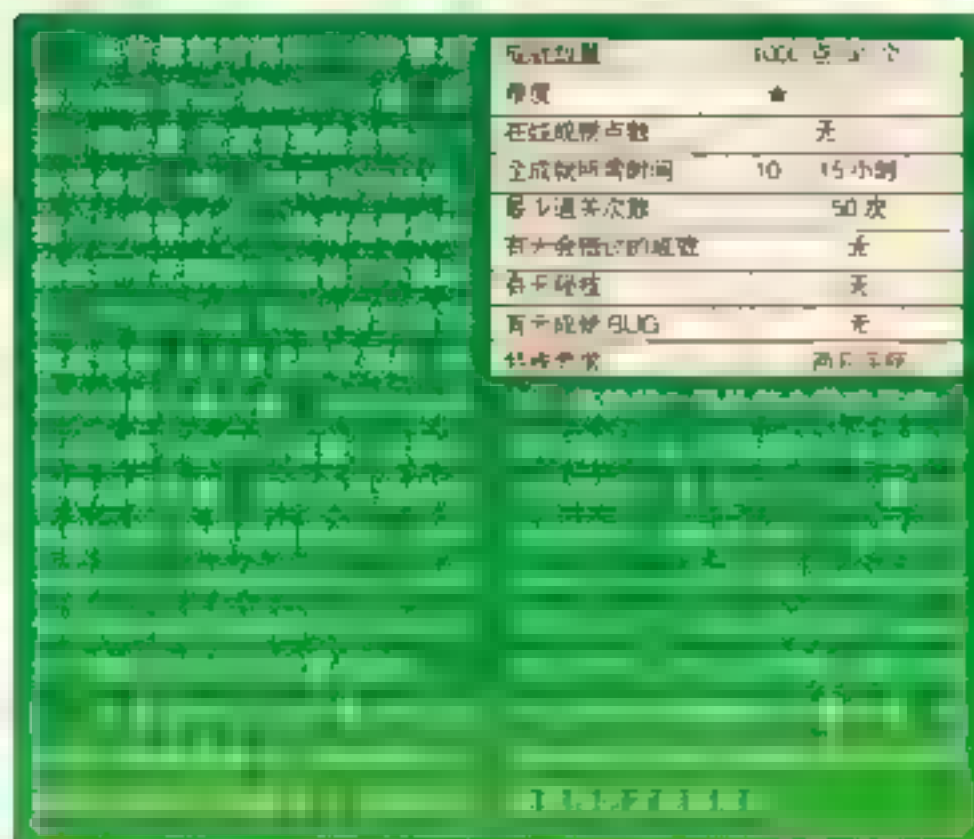






《孩之宝家庭游戏夜》系列也算是很正角红的成就神作了。这次的4代可称历代最简单，但过程也是最无趣的。一共就5个游戏，却要整整打上50通，重复性极高，

因此只向成就狂推荐。本作虽然对应 Kinect，其实用手柄也可以轻松搞定。游戏可以拿两遍成就，分别是欧版和美版。不过欧版锁欧区，美版为全区。这点需要留意。



成就名称	解锁条件
难度	★
在任意游戏中	无
全成就所需时间	10-15小时
最多通关次数	50次
有无会错过的成就	无
有无难度	无
有无成就BUG	无
推荐指数	两分半

## 综合类成就

### 1★ A Star Is Born 10点

**解锁条件** 完成1次Game Show模式

### 2★ Celebrity 20点

**解锁条件** 完成10次Game Show模式

### 3★ "A" Lister 30点

**解锁条件** 完成25次Game Show模式

### 4★ Super Star! 50点

**解锁条件** 完成50次Game Show模式

《孩之宝家庭游戏夜》的通关难度并不高，通关时间也不长，整个系列的游戏并不多，通关的难度在于没有存档点，因此只能靠不断重复通关来解锁。

### 1★ Snack Time 10点

**解锁条件** 单独选择1个游戏并完成

### 2★ Snack Pack 20点

**解锁条件** 用单独选择并方式完成1个游戏全部通关一遍。对手必须通关。



## Bop It! 相关成就



### 1★ Jr. Bopitologist 20点

**解锁条件** 在《Bop It》连续成功10次

### 2★ Bopitician 30点

**解锁条件** 在《Bop It》连续成功20次

### 3★ Whack-a-Matic 40点

**解锁条件** 在《Bop It》连续成功30次

### 4★ 2 the Max 50点

**解锁条件** 在《Extreme Bop It》连续成功10次

**解锁条件** 解锁2 the Max成就，可以把以上4个成就全部解锁。由于是特殊成就，因此必须通过单独选择来进行。在明确了命令和按键的对应关系之后，要想取得连续是相当简单的，那就是“暂停大法”。即命令发出之后迅速按START键暂停，然后回忆其对应的按键，之后解除暂停快速输入即可。但是即使这样也无法实现30连胜，因为电脑很不给力，一般来说赢个十次就会挂掉，比赛就会强制结束，因此只能采用双手柄大法，保证1P和2P始终正确，才能让比赛进行下去。经笔者实践证明，即使按也没有问题。只有最后两条是无法同时输入的，但只要动作够快，完全可以在1P输完之后马上换2P输入。





## 25 Bop It! Master 40★

**完成方式** 完成 25 场《Bop It!》  
**解锁条件** 5 个游戏都有各打 25 场的成就，输赢不限，模式不限，对手不限。这个过程可以在完成 50 次 Game Show 模式中提前解除。下同。



## Connect 4 Basketball 相关成就

## 21 Hot Shot 20★

**完成方式** 在《Connect 4 Basketball》中以用时少于 45 秒的成绩战胜电脑对手。

**解锁条件** 《Connect 4 Basketball》的比赛采用三局两胜。本成就要求的胜利是一场完整的比赛，因此最好能以 2-0 的成绩获胜。听起来好像有点难度，其实电脑倒楣可以连投 4 球直接获胜的事情是常有的。50 次 Game Show 之旅中估计用不到 5 次就能搞定。

## 100 Strong Arm 30★

**完成方式** 在《Connect 4 Basketball》比赛中累计投出 100 球。

**解锁条件** 玩法不限，模式不限，累计 100 球即可。

## 1 Flawless Victory 50★

**完成方式** 在《Connect 4 Basketball》的一局比赛中仅投 4 球便赢得胜利。

**解锁条件** 如前所述，电脑是很弱智的，只投 4 球就赢是常有的事情。

## 25 Speed Shot 20★

**完成方式** 在一场《Connect 4 Basketball》的比赛中，以 10 秒内投出 10 球。

**解锁条件** 开灯！开灯！快速投篮！Speed Shot 模式！照准投篮即可！注意不要因为看球 4 球而投错球了比赛。

## 1 Connect 4 Basketball Master 40★

**完成方式** 完成 25 场《Connect 4 Basketball》。

## Scrabble Flash 相关成就



## 1 Quick Thinking 50★

**完成方式** 在一场《Scrabble Flash Five Letter Flash》的比赛中猜出 7 个单词。

## 20 Human Dictionary 30★

**完成方式** 在《Scrabble Flash》的比赛中累计猜出 50 个不同的词。

**解锁条件** 输赢不限，玩法不限，对手不限。累计猜出 50 个不同的词即可。

## 25 High Score 30★

**完成方式** 以 28 分或更多的成绩赢得一场《Scrabble Flash》比赛。

**解锁条件** 用 + 每次猜出 5 个单词得 5 分。因此要想取得 28 分的成绩，只能是在 28 秒内猜出 6 个单词，或 24 秒内猜出 4 个单词和 5 个单词。这个成就有点难度，因为电脑有可能会抢走你的 5 秒钟。有时候字母不

凑合的话更是无法猜出 5 个词。不过在 50 次 Game Show 之旅时有的是一把大把握的机会。

## 50 Scrabble Flash Veteran 20★

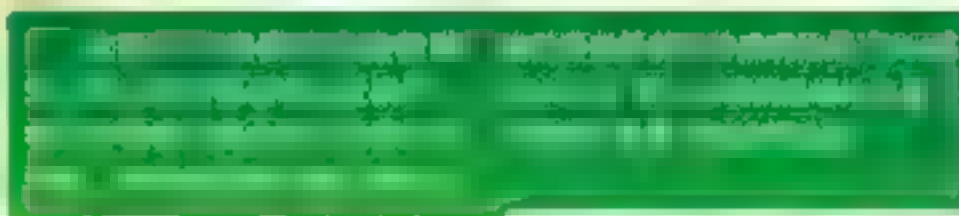
**完成方式** 在《Scrabble Flash》比赛中累计得到 1500 分。

**解锁条件** 输赢不限，对手不限，但是一场《Scrabble Flash》比赛最高只能拿到 29 分，就算玩 50 次都是 29 分则决战斗，50 场 Game Show 下来也只有 1450 分。因此本成就应该是全游戏最后一个拿到的成就，在完成 750 场 Game Show 之后，即可单独选择《Scrabble Flash》来补齐剩余的分數。

## 1 Scrabble Flash Master 40★

**完成方式** 完成 25 场《Connect 4 Basketball》。

## Sorry Sliders 相关成就



## 1 Denied! 20★

**完成方式** 将对手处 +5 分范围内的棋子移出棋。

**解锁条件** 不知怎么变回即可解锁。

## 1 Sorry, NOT! 40★

**完成方式** 赢得一场《Sorry Sliders》比赛，且让对手一分未得。

**解锁条件** 稍有难度的成就，建议是打完 50 场 Game Show 之后再尝试。以个人经验来看，在这个游戏中满足这一条件的几率不高。《Sorry Sliders》比赛采用一局两回合制，换句话说该成就要求对手在两局比赛中均一分未得。如果没能自然而然地做到，那么可以用开双手柄的方法来搞定。1P 正常比赛，2P 则用鼠标将棋子移到最左和最右，然后以最轻的力度向前推棋子，这样就会一分未得。不过这个“最轻的力度”究竟如何输入，这个就交给玩家的“手感”了。可以在投之前反复练习。

个人的经验是在鼠标按下时可拖拽，但往上推时一要动作放慢，二要感觉慢，让力度保持在 1 格以下。

## 1 Sorry Sliders Sumo! 50★

**完成方式** 在一场《Sumo Sliders》比赛中，将两个相对棋子撞出去。

**解锁条件** 需要选择特殊玩法，可以开双打用双手柄配合，不用非得让 1P 达成这一目标。

## 1 Sorry! 20★

**完成方式** 在一场《Sumo Sliders》比赛中战胜电脑对手。

**解锁条件** 这个游戏因为有一定的运气成分，所以电脑对手比较难缠，但是 50 场 Game Show 下来怎么说也能搞定一场吧？

## 1 Sorry Sliders Master 40★

**完成方式** 完成 25 场《Sorry Sliders》。



# Yahtzee Bowling 相关比赛

这个游戏有王丢保龄球，其实是纸牌的纸牌游戏。玩家需要先丢保龄球开局，之后根据保龄球的成绩来取得对应的纸牌。不过纸牌的点数只有

10个，遇到在子游戏中多个球，纸牌组合的大小像扑克牌。玩家需要：两张同点、三张同点、五张同点。

## Dead Eye 50★

**完成方法** 在一场《Yahtzee Bowling Crazy Lane》比赛中，用一球打倒全部的球瓶。

**成就评价** 限定于特殊玩法，玩家需要做的是将箭头指向左侧，但不能到底1，这样将球扔出去之后第一个球瓶会倒，从而实现全倒。角度需要玩家自行摸索，试上一四次应该就能搞定了。

## Knock 'em Down 30★

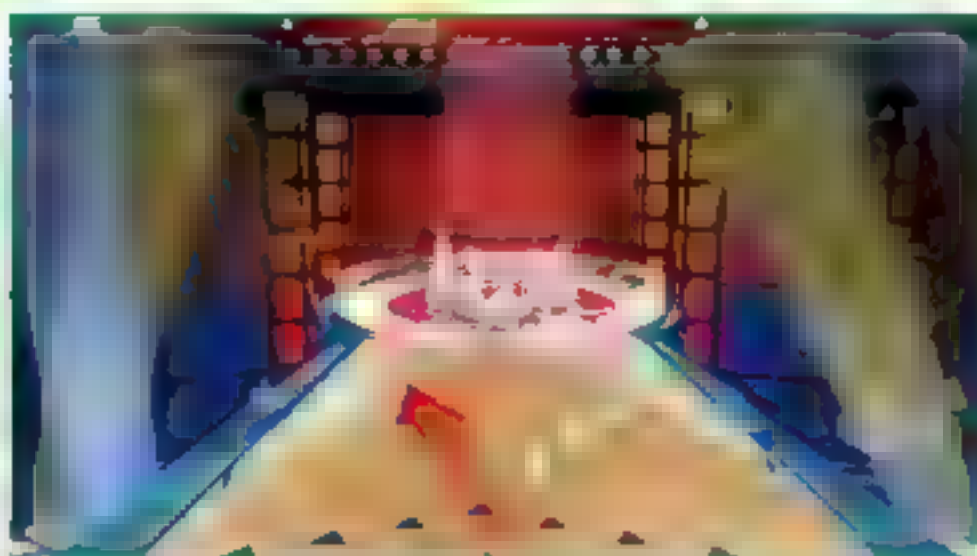
**完成方法** 在《Yahtzee Bowling》比赛中累计击倒50个球瓶。

**成就评价** 基本，每次全倒都不是0，加上20688的初始球瓶数，用不着50次Game Show就能解锁了。

## Yahtzee! 40★

**完成方法** 第一次击出五张同点。

**成就评价** 有点运气，不过以Game Show里怎么说也能解了，记得及时换牌机会即可。实在不行



可以去特殊玩法，因为球瓶变多，击出大牌的几率更高。

**成就评价** 同样是三局两胜制，50次Game Show下来赢一场并不为难。

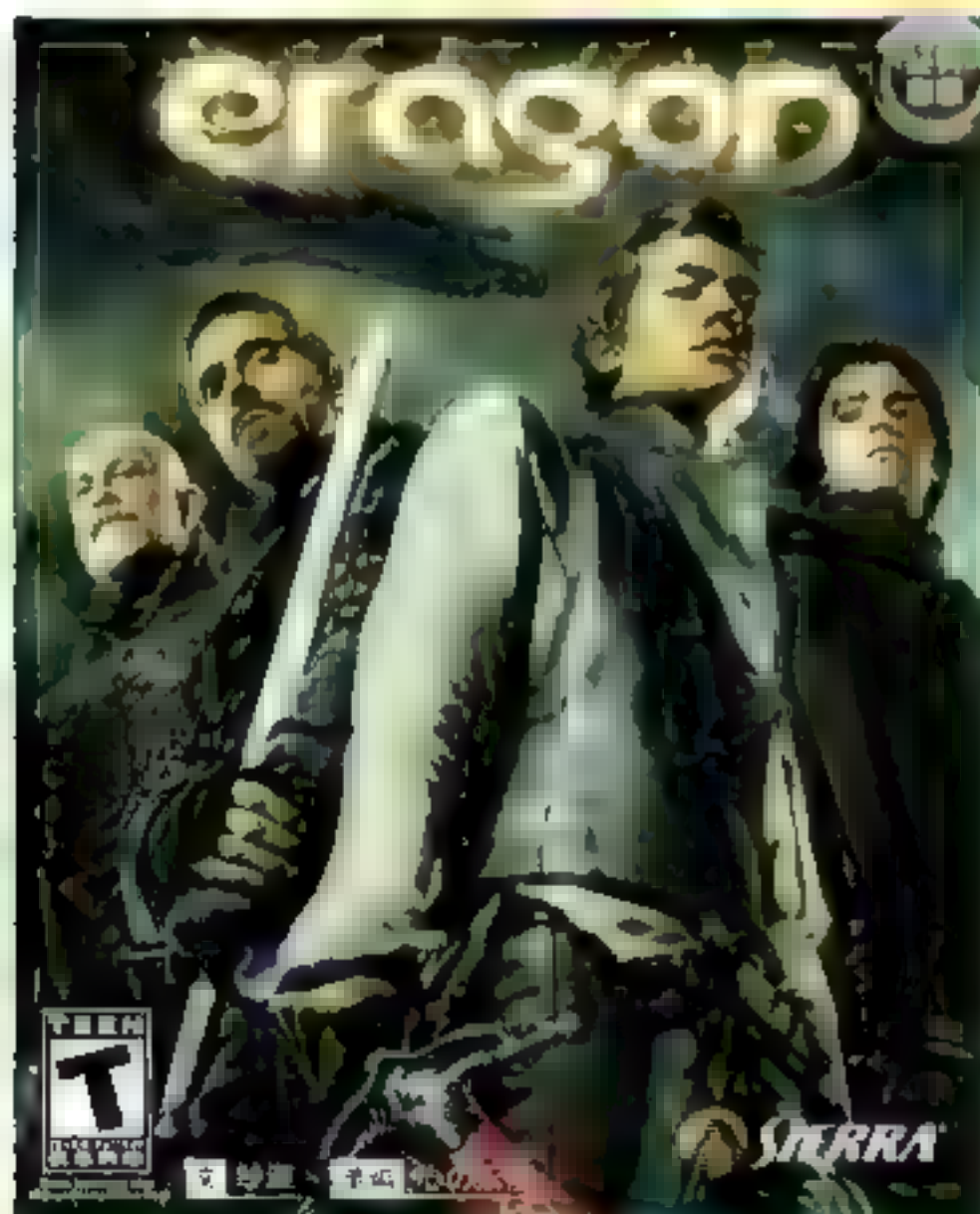
## Turkey 20★

**完成方法** 在一场《Yahtzee Bowling》比赛中击败电脑对手。

## Yahtzee Bowling Master 40★

**完成方法** 完成25场《Yahtzee Bowling》。

1000点×2, 达成!



Platform

Version

Genre



随着自制机在国内占有量的提高，有越来越多的玩家建议在“成就集中营”中加入对锁区游戏的介绍。为此我们决定采用一种折衷的做法，即故意不报道锁区游戏的限

制，但对篇幅进行严格限制，务必以极少的篇幅为大家献上最实用的攻略。第一个享受此殊荣的游戏就是大名鼎鼎的成就神作《龙骑士》！

《龙骑士》作为一款角色扮演游戏，除了本身难度低之外，更重要的是它开创了多版本成就分开的先河。因此即便诸位成就狂魔在《龙骑士》里就可以搞到成就，但它是锁区游戏，只能做到解锁成就，这点比较麻烦。本作共有37个成就，构成相当简单。

**Normal** 难度下打倒每一关各有一个成就，一共18个成就。

**Hard** 难度下打倒每一关各有一个成就，一共18个成就。

总共各有一个成就要收集，全部收集后可1个成就。

由于难度成就是分开的，因此必须通关两遍才能取得全成就。推荐先一周目达成Normal难度，并拿到全成就，然后再以Hard难度开始新游戏，游戏无继承要素，为节省篇幅，以下将以要点的方式介绍帮大家取得全成就。

收集方面可参见本攻略附录的列表。唯一需要特别注意的是最后一关，这一关新的位置并不确定，它会被随机出现于宝箱之中。由于成就解锁的时机是通关之时，如果玩家拿到宝箱不幸被BOSS干掉，则依然无法解锁成就。推荐先

成就数量	1000点 37个
难度	★
在线成就点数	无
全成就所需时间	10 HRH
最多通关次数	2次
有无锁定的成就	无
有无秘物	无
有无成就BUG	无
解锁要求	无存档

将宝箱中最重要的道具拿到手打出来，其位置固定得可怕。新敌人是可以指定方向扔出，此时敌人会令其强制倒地，之后即可冲上去予以一击必杀的倒地追击。

所有魔法中最有效的是前期学会的魔法，它一般能造成广域的大范围伤害，之后同样可以进行倒地追击。配合MP高和魔法的爆气状态更是犀利无比。

飞龙类“FLIGHT FROM GILHEAD”是游戏的难点所在。最重要的打点是始终有满收集的满宝箱，每次宝箱时都有满宝箱力的机会，这样龙类敌人的军力增长只是时间问题了。本关只有一次检查点机会，如果敌人的军力增长到一半时。

推荐先

1000点×2, 达成!



本作的特色是一款3DS游戏，如今移植到X360上。画面很直，玩法很落后，不过成就好拿。可以说就是为成就犯准备的。游戏实际上是款步枪射击游戏，移动前进都是自己的，玩家只管将

出现的敌人统统击毙即可。游戏中用左摇杆可以进入掩体，不过和一般步枪射击游戏不同的是掩体中并非无敌。有时候反而会把自己暴露在特定方位的敌人面前，这点需要小心。

## 全成就路线图

游戏本身难度很高很高，有一个比较巧妙的秘诀，那就是开四手拆。这个游戏的特点是敌人游戏时敌人数量并不会随着地图，因此开4手拆能进行4手拆。1/4，这在游戏中让游戏难度大大降低。当然没有4手拆的话，5手拆用2手拆也可以，只不过难度会更高。开4手拆时只需要以游客身份登入即可。实际游戏中玩家只能操作1手就可以了。

本作有两个难度，一开始用普通难度玩通关Rookie Mode，通关后才能挑战最高难度Veteran Mode。游戏中还有收集要素，两个难度下收集品的位置完全相同，但是得分计算的。

游戏数量	1000点/34个
难度	★
存档成就可数	无
生成所需时间	4小时
最少通关次数	2次
有无杀敌100成就	无
有无杀敌500	无
有无杀敌1000	无
有无杀敌1500	无
有无杀敌2000	无
有无杀敌2500	无
有无杀敌3000	无
有无杀敌3500	无
有无杀敌4000	无
有无杀敌4500	无
有无杀敌5000	无
有无杀敌5500	无
有无杀敌6000	无
有无杀敌6500	无
有无杀敌7000	无
有无杀敌7500	无
有无杀敌8000	无
有无杀敌8500	无
有无杀敌9000	无
有无杀敌9500	无
有无杀敌10000	无

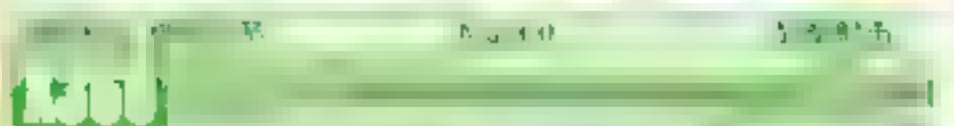
游戏中就搞定收集，这样可节省不少时间。

游戏中的敌人个个都不简单，而使用武器的不同也基本可以一击必杀，因此地图上的武器点很重要。游戏中最实用的枪就是重机枪，机枪威力最强两次之后即可击毙，升级则是通过通关来的。不过通关之前即可通过地图进入升级环节。游戏中

### 流程相关

- Big Flood** 50点  
[成就] 打通关
- Top Secret** 50点  
[成就] 打通关
- Hawk Eye** 50点  
[成就] 打通关

- Base Defender** 50点  
[成就] 打通关
- Apache Hero** 50点  
[成就] 打通关
- Package Secured** 50点  
[成就] 打通关
- World Peace** 50点  
[成就] 打通关



- Ball Cleared** 25点  
[成就] Rookie Mode 难度通关
- Good Aim** 25点  
[成就] 爆头干掉50个敌人

- All Clear** 25点  
[成就] Veteran Mode 难度通关
- Marksman** 90点  
[成就] 爆头干掉100个敌人

### 杀敌数相关

- Multi-kill** 15点  
[成就] 同一爆炸的溅射效果同时干掉4个敌人
- Crowd Crusher** 25点  
[成就] 利用爆炸的溅射效果同时干掉5个敌人  
[成就] 在第5关控制AC-130时很容易就能达成以上两个成就
- Ranger** 10点  
[成就] 干掉250个敌人
- War Hero** 25点  
[成就] 干掉500个敌人
- Johnny B.** 50点  
[成就] 干掉1000个敌人
- Sniper** 15点  
[成就] 连续爆头干掉5个敌人  
[成就] 爆头的得分共20分，可以靠此来判断是否达成爆头。该成就似乎要求在同一场景内完成，如果跨过了场景，即使满足条件也不成立。找个同屏超过5个敌人且靠近检查点的场景，慢慢来刷吧



## Chain Alpha 25点

完成5连杀

## Chain Beta 25点

完成7连杀

连杀的定义似乎必须是用不同手段，同样在第5关开AC130时比较容易达成。这关开始后不久，上下都有大量敌人，先往人多的地方扔一颗炸弹，然后用机枪扫射另外一边的人，如果能搞上去7连杀妥妥的。

## Waste 65点

打出25000发子弹

这应该是大部分人的最后一个成就。如果打完其他成就还没解除，可以到第8关（开阿帕奇的那一关）来挂机。把第8关车上的炮台、导弹发射器等能威胁到玩家的设置全部破坏，但不要攻击敌兵。之后将准星移到右上方连接RT键即可。如有连发手柄效果更佳。

## Specialist 15点

用特别武器干掉500人

特别武器的定义很广，基本上除了玩家自带的装备外其他都算，包括导弹、机枪炮台等等。500人不是很多，第一遍通关之前就能拿到。

## Simple & Efficient 25点

用手枪干掉250人

同样属于特别武器范畴的成就。本作不能主动换枪，要想使用手枪的话就得故意把手上武器的子弹全部打光。这样电脑会自动换成无限子弹的手枪，往最后部分关卡不能用壁用手枪（如序章、最终关）。

## Fragile World 15点

需破坏200个可摧毁的物体

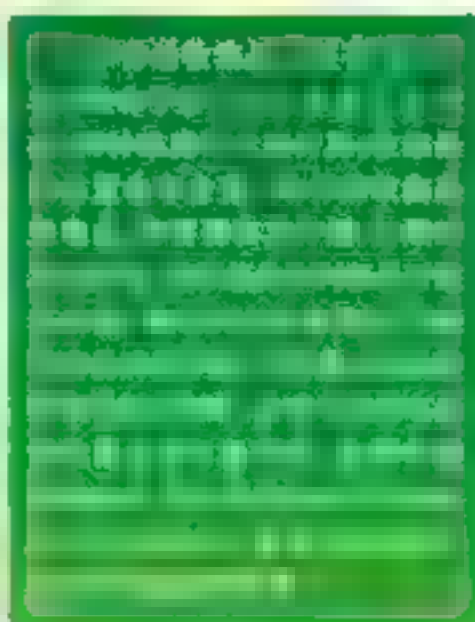
最佳时机是数兵关，记得把能看到的物体都轰上一炮即可。

## Collateral Damage 25点

需破坏500个可摧毁的物体

最佳时机是数兵关，记得把能看到的物体都轰上一炮即可。快的话，刚通关之前即可。

## 收集成就



## Radio Breaker 10点

破坏电台设备

破坏12个电台

## Orders Disruptions 10点

破坏12个电台

破坏全部16个电台

## Radio Silence 10点

破坏全部16个电台

## 特殊成就

## Invincible 25点

在游戏中一枪不中一枪不炸

由于AC130关卡太难达成成就，正常情况下要想不中一枪而不被关内真是不可能的事情，哪怕开4手柄也是如此。但游戏中也有玩家刷了后手，那就是第11关。在这一关玩家会面对很多敌人，全关中只有敌人的坦克能对你造成伤害，虽然是一击死，但如果不幸被打死，玩家可以检查点复活。更主要的是在这种情况下玩家依然算是水中一枪！换句话说，只要过这一关就能解除这个看似不可能成就。

## Good Eye 15点

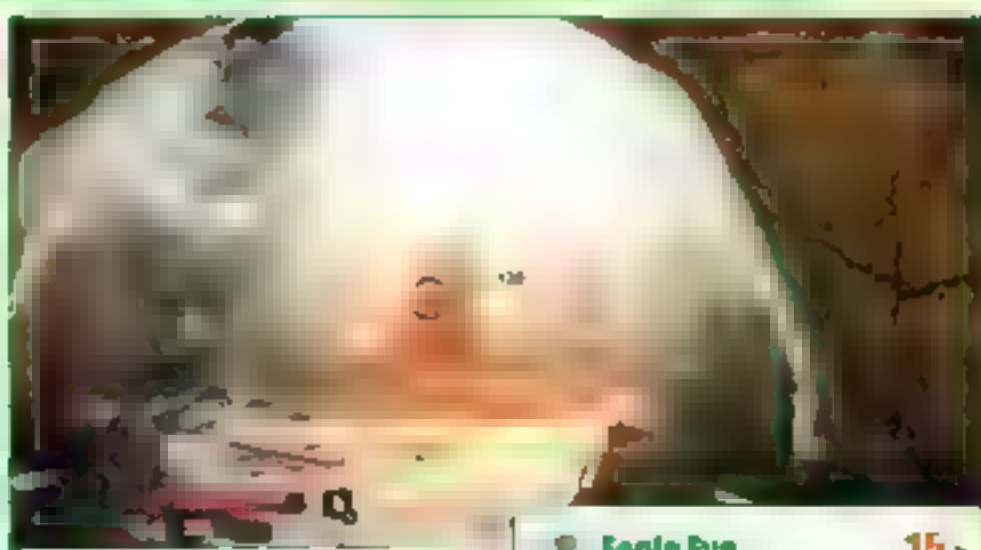
以50%以上的命中率打中任何一关

如字面意思所述，在中100个敌人的过程中，自然就能解除。

## Local Hero 15点

未引发任何爆炸的情况下通关一关

推荐第11关，只杀敌人，不攻击其他任何物体。如果你枪法够准，解除这个成就不是问题。



## Agile 25点

在任意一关中成功输入全部QTE指令

本作的QTE指令都是用手柄输入的，没有难度可言。正常情况下第一关打上去就能解除。

## No Turning Back 15点

在Veteran Mode难度下不使用任何检查点打通关一关

这个成就实际上就是要求玩家在不死的情况下打过最高难度的最后一关。如果你只有一个手柄，那么这个成就的难度相当大。但如果你有4个手柄，一通关也不是梦想。其实主要的是别误伤了队友，不然真难出局。如要刷成就，需从本关开头重新开始。

## Eagle Eye 15点

在狙击环节达成百分百命中率

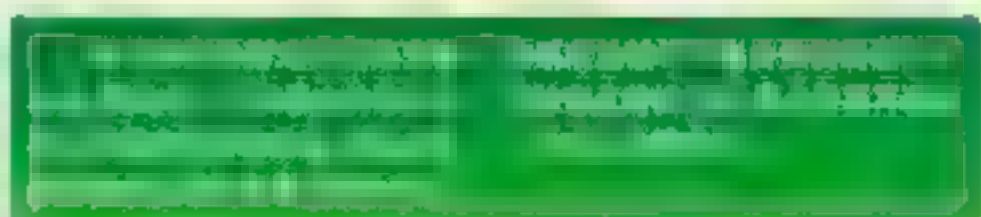
游戏中的狙击环节只有两处，第7关和第9关。个人推荐是在第7关达成，因为测试比较方便。成就的要求很简单，在狙击环节中保证弹无虚发，一枪一个敌人。如果失败的成就等到狙击环节结束后回来，这样可以重新来过。注意成就解锁的时机是过关之后。

## Red Boom 15点

在任意一关中破坏全部的红色油桶

只要见桶就射，这个成就的难度不大。如果实在无法判断，可以去第一关，本关只有一个红色油桶，它就在本关的最后一个环节，即电台所在的地方。

## 电台位置一览



### ★第1关

本关的最后一阶段，有一辆带机枪的吉普车挡在你面前。躲进左边的掩体，就会看到右边的电台。

### ★第2关

本关一开始从船上下来，直接上来到顶层平台，电台在画面左边的一个木箱上面。

### ★第3关

本关一开始从车上下来，在楼下不远处的场景中的地上。可以先躲车找。

### ★第4关

使用夜视仪后，很快就能看到位于灌木下方的电台。

### ★第6关

进入矿坑后稍微往前，在一个有加加道具的场景中，电台位于左边的木箱上。

### ★第7关

完成用机枪炮台扫射敌人的环节后，会看到一堆配电箱。在之后的狭窄通道中可以往右躲入掩体，这时电台会出现在右上方的木箱。

### ★第9关

进入狙击环节时，电台会立刻出现在你面前。

### ★第12关

进入第二个控制室时，电台位于正前方的桌子上。





去年年末,SEGA一口气推出了9个非机复刻游戏,分别是《索尼克格斗》《VR战士2》《格斗之蛇》。这三个游戏价格均为40G或MSP,与其说是服务FANS,还不如说是服务成就党,因为这三个游戏的成就都非常简单,方法得当的话

一个半小时可解全通+,特别是《索尼克格斗》仅用10分钟即可全通。从难度上来说,这三个游戏中最简单的就是《格斗之蛇》,当然难度最高,其实也推不到哪里去。下面就带大家开始愉快的《格斗之蛇》全成就之旅!

## 全成就路线图

《格斗之蛇》是上世纪末SEGA推出的街机3D格斗游戏。当初SEGA在这个领域和Namco陷入苦战,自制的《VR战士》虽然成功,但其硬派的风格也吓跑了不少玩家。为此SEGA专门开发《格斗之蛇》,这样一款游戏引入横版格斗等新鲜要素,主角角色多为俊男美女,其中更有Honey(部分版本中又名Candy)这名人气十足的性感主战。到了2代,更是开发出了终极K.O.这样的夸张要素。但遗憾《格斗之蛇》还是未能获得人的成功,仅推出了两代就草草结束了。

游戏的操作十分简单,具体详见下表。可以在OPTION中更改操作。XPLA版《格斗之蛇》的成就十分简单,只要在Arcade模式中打过前4关,然后利用秘籍调出一些特别模式

之后,再完成格斗中出现的特殊要求,即可全成就。方法简单,适合新手。不过,游戏中的指令输入比较麻烦,推荐是用鼠标来完成。如果有连发手柄,更是轻松愉快。

成就数量	48个(15个隐藏)
难度	无
在线成就点数	无
全成就所需时间	30分钟左右
是否有错过的成就	无
是否有秘籍	有
是否有作弊BUG	有
特殊要素	无

按键	功能
X	攻击
YA	防御
B	跳跃
X+A	投技
-	防御解除
X+A+B	全通

### Random Mode 20点

**操作方法** 进入游戏模式。  
**成就说明** 首先进入Arcade模式但无角色选择,这样游戏会开始自动演示。在这个画面中按住↑不放,再按START,就会进入随机模式,其特点是Arcade模式的对手随机出场。

### Banking Mode 20点

**操作方法** 游玩一局排名模式。  
**成就说明** 进入游戏模式,在自动演示画面中按住X+A+B不放,再按START,成功之后在屏幕上就会显示RANKING MODE,之后打出一局再输掉,在排名画面中就可以解锁成就了。

### Kids Mode 10点

**操作方法** 进入游戏模式。  
**成就说明** 进入游戏模式选择画面,按住LS+RB不放,再选择Arcade模式或Online versus模式,在开始游戏后即可解除这个成就。

### Wall Breaker 40点

**操作方法** 在Arcade模式或Online versus模式中初次击破墙。  
**成就说明** 在模式选择画面选择Arcade模式或Online versus模式,然后不断用B(大跳飞踢),直到屏幕出现“墙已击破”字样即可解除这个成就。

### Armor Breaker 40点

**操作方法** 在Arcade模式或Online versus模式中初次击破对手的护甲。  
**成就说明** 在本一局游戏中,在成就解除之前,对对手造成三次以上的伤害。

### Who Needs Armor 20点

**操作方法** 在Arcade模式或Online versus模式中初次主动爆甲。  
**成就说明** 主动爆甲的指令是X+A+B(默认为X+A+B的效果),只要使用主动爆甲即可解除成就。但指令要求在很短的时间内准确输入,以X+BD的手柄而言的确有些麻烦,最



好是能有手柄,如果你有连发手柄的话就很简单了。开始游戏后只要把↑设为自动连发,然后迅速连点两次↑并按LT,即可顺利爆甲。

### Mahler 60点

**成就说明** 在Arcade模式或Online versus模式中初次使用Mahler。  
**成就说明** 只要在选人画面中,将光标移到Graze的左边,就会看到他了。

### Skirt Destroyer 60点

**成就说明** 在Arcade模式中让Candy/Honey的短裙爆掉。  
**成就说明** 在游戏中以解锁这个成就。其一,选择Honey(或Candy) Arcade模式,每一局都使用主动爆甲指令,这样在打完全部9个对手时就能解除。如果你对主动爆甲不熟悉,那么可以选择1-1模式。

其二,1P进入游戏模式,然后2P乱入,1P选Candy/Honey,2P选Mahler,1P先蹲防,让2P用P或踢技将Candy/Honey的短裙击破。成功后,2P的短裙也会被击破。之后让1P继续战斗,如此重复一局,在下一局中Candy/Honey的短裙被击破时,连你也会一起爆掉,成就解除。



### Class of '95 5点

**操作方法** 进入游戏模式。  
**成就说明** 退回模式选择画面,按住X不放,再选择Arcade模式,当进入自动演示画面时就会解除这个成就。

### Sweet Tooth 5点

**成就说明** 观看Candy/Honey的第2种演示画面。  
**成就说明** 在模式选择画面按住↑不放,直到进入自动演示画面再放开。这时不要按任何键,让游戏自动演示。这样在经过全角色介绍和两场CPU战斗之后,就会出现一种自动演示,当Candy/Honey出现在屏幕上时,成就就会解除。





今年年初 SEGA 推出了两款街机复刻游戏。同样是主打成就牌，这两款游戏分别是《VR 射手》和《电脑战机》。比较特别的是，这两款游戏仅在街机实机提供了下载。其他

服务器还没有推出。加上两款游戏的价格都是 800 点 MSF，除了成就之外不太推荐购买。下面来看看《VR 射手》的成就攻略！

## 全成就路线图

《VR 射手》是上世纪 90 年代末期的著名街机足球游戏。由于是街机游戏，操作当然会被简化，而且也没有排兵布阵这样的要素。具体操作如下：X 键为短传，抢断，A 键为长传，头球，B 键为射门。射门时要注意长按 B 的时间会影响力度。游戏中各国球队的实力大致是以 94 年世界杯为基础的。至今看起来还是颇为怀念。游戏有不少累计型成就，并不要求在一次游戏中拿齐，可反复累计，因此难度不大。游戏可以全程调

最低难度进行。相信，爱玩点足球知识的人都不会被难倒。

下面附上成就路线图，1P 才能解锁。

成就数量	400 点/12 个
难度	★
游戏成就点数	无
全成就所需时间	1 小时
有无解锁过的成就	多
有无秘技	有
有无成就BUG	无
特殊要素	无



### アカバ 40点

**成就说明** 在 ARCADE 模式或 OFFLINE VERSUS 模式中开启大头模式。

**解锁方法** 在任意比赛开始前，一旦进入输入球队名称的时候，用十字键快速输入「A」+「X」即可开启大头模式。

### FC SEGA 40点

**成就说明** 在 ARCADE 模式或 OFFLINE VERSUS 模式中使用 FC SEGA 队。

**解锁方法** FC SEGA 队是游戏中的最强球队，有两种方法可以选择它。常见方法是在不相关的情况下打通街机模式。另一种方式则是直接调整调出来。具体指令为：在选择队伍的画面中，将光标依次停在以下球队上各按一次：STAY FRANCE COLUMBIA SPAIN ENGLAND GERMANY ARGENTINA。由于时间有限，供输入指令的时间不是很多，需要背下位置。FC SEGA 队也是游戏中的最强球队，建议用它来完成全部成就。

### 脱初心者 40点

**成就说明** 在 HELP/Supplies 菜单无法介绍 (HOW TO PLAY)。

### トーナメント優勝 60点

**成就说明** 在 Arcade 模式获得胜利。  
**解锁方法** 由于是要求将 Arcade 模式通关，可以按如下设置来大幅降低难度。

Difficulty	Easy
1st	1:10
Extra Time	Off
PK	On

### Vゴール 40点

**成就说明** 在 Arcade 模式中用金球射门击败球队。

**解锁方法** 更改技能下设置。这样在射门时会自动进入金球模式。只要进入「金球」比赛会自动激活。

Difficulty	Easy
1st	1:10
Extra Time	Time Free
PK	Off



### PK戦 30点

**成就说明** 在 Arcade 模式中通过点球大战击败电脑球队。

**解锁方法** 这个设置正好要和上一个成就反过来，要把 Extra-Time 设为 ON，并开 PK 并设置点球顺序。之后只要将点球大战并战胜 CPU 即可。

### 10回勝利 30点

**成就说明** 在 Arcade 模式中累计战胜电脑球队 10 次。

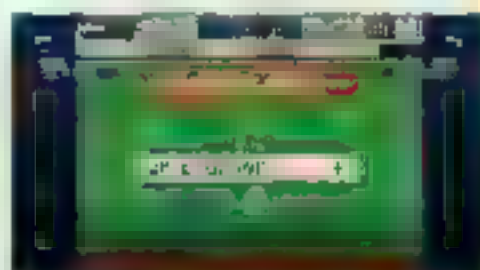
**解锁方法** 由于本作的 Arcade 模式最多只能打 5 场，因此你至少要通关两遍方可解锁这个成就。

### 5回勝利 20点

**成就说明** 在 Arcade 模式中累计战胜电脑球队 5 次。

### 初勝利 20点

**成就说明** 在 Arcade 模式中初次战胜电脑球队。



### 10ゴール目 30点

**成就说明** 在 Arcade 模式与电脑球队的比赛中累计打入 10 球。

### 5ゴール目 20点

**成就说明** 在 Arcade 模式与电脑球队的比赛中累计打入 5 球。

### 初ゴール 20点

**成就说明** 在 Arcade 模式与电脑球队的比赛中首次取得进球。





《虚拟战士》(Virtual On) 是 SEGA 在街机平台推出的一款射击游戏，也是《虚拟战士》系列的正统续作。本作在街机平台推出后，就受到了玩家的广泛好评。

本作是 SEGA 最新街机射击游戏之一，与《VR 射手》是同一系列推出的。本作秉承了系列“必属成就大作”的优良传统，就算是从来没有玩过《电脑战机》的玩家也可以轻松取得全成就。至于系列老手玩家更是可以在差不多 5 分钟的时间内便拿齐 400 点！

接玩过《电脑战机》的玩家也可以轻松取得全成就。至于系列老手玩家更是可以在差不多 5 分钟的时间内便拿齐 400 点！

## 全成就路线图

首先让我们看看《电脑战机 Virtual On》的操作。熟悉之后即可开始游戏。要想在最短的时间内解除全成就，就将时间调为 1 秒。并让 1 秒。这样当然要比原版的 10 秒快得多。之所以要将时间调到最低，是因为这会影响到 BOSS 的出现条件。从来没有接触过这个系列的玩家可以分两遍进行，因为隐藏 BOSS 要见到此，不要求打过

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
LT	左攻击
RT	右攻击
LT+RT	中央攻击
V	跳跃 自动锁定
A	防御
XB	加速

成就数量	400 点 2 个
难度	★
在线成就点数	无
全成就所需时间	10 分钟
有无会错过的成就	无
有无碰撞	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

### 1. IN THE BLUE SKY 20点

【成就说明】打过 ARCADE 模式的第 1 关。

### 2. SHE'S LOST CONTROL 20点

【成就说明】打过 ARCADE 模式的第 2 关。

### 3. EVERYTHING MEETS WITH THE NIGHT 20点

【成就说明】打过 ARCADE 模式的第 3 关。

### 4. HIGHER GROUND 20点

【成就说明】打过 ARCADE 模式的第 4 关。

### 5. BLUES 20点

【成就说明】打过 ARCADE 模式的第 5 关。

### 6. EARTH LIGHT 20点

【成就说明】打过 ARCADE 模式的第 6 关。

### 7. THE WIND 20点

【成就说明】打过 ARCADE 模式的第 7 关。

### 8. FADE TO BLACK 40点

【成就说明】打过 ARCADE 模式的第 8 关。

### 9. CRYSTAL ROOM 60点

【成就说明】击败 ARCADE 模式的最终 BOSS，シグラット。

### 10. OPERATION MOON GATE 40点

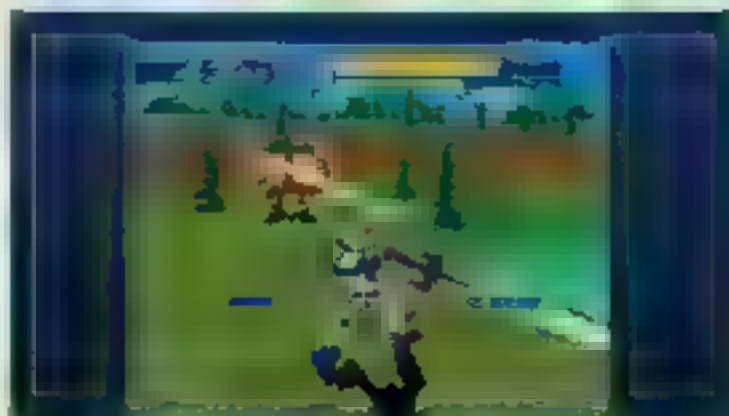
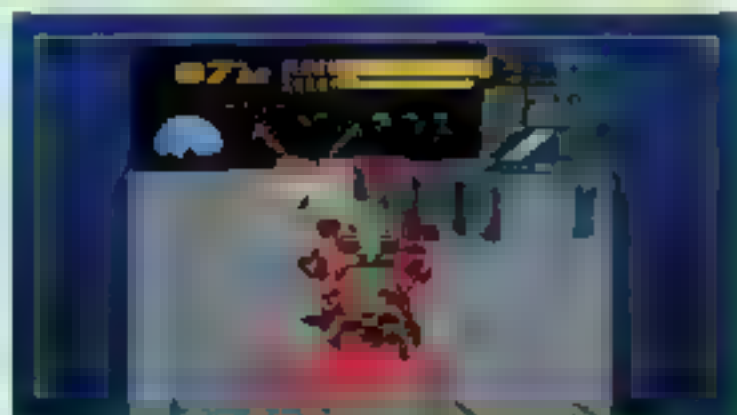
【成就说明】在 Arcade 模式通关后的 STAFF 画面中，用左摇杆输入 100 次方向指令。

【成就说明】通关后出现 STAFF 画面时，不要跳过，直接开始输入指令。当 STAFF 计算后即可解除。

### 11. ALICE IN THE WONDERLAND 60点

【成就说明】在 Arcade 模式遭遇ヤガラランテ。

【成就说明】ヤガラランテ的出现条件是在街机模式中每场比赛胜利时剩余时间都在 25 秒或 25 秒以下（含 TIME OUT 胜利）。注意一定要将时间调在 60 秒内才能出现。连续 10 场比赛成功之后，ヤガラランテ会在第 5 场比赛结束后乱入，遇到 10 秒的时间即可解除成就。





# RESIDENT EVIL®

## REVELATIONS

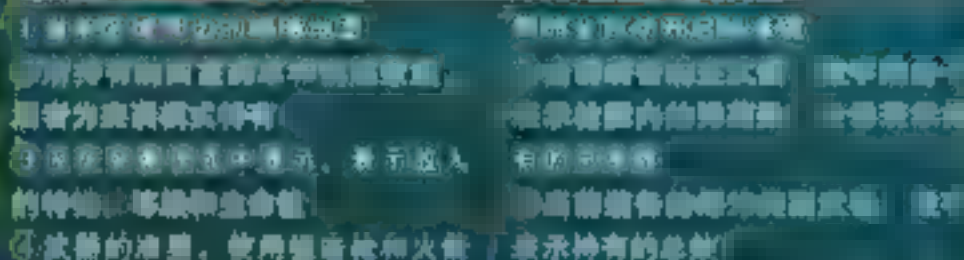


以“回归系列原点”为口号的《启示录》在3DS平台受到了认可。此游戏虽然移植平台，除了规模的简化之外，也加入了诸多新要素。游戏的剧情介于系列4、5代之间，讲述BSAA组织成立和壮大的故事，整体风格则接近5代的OLC章节“迷失噩梦”。如果是系列的老玩家，相信能够在本作中找到一些传统《生化》的味道。





## THESE



## 操作一覽

【D】 注：本作有射击〔シューター〕和经典〔クラシカ〕两种类型的动作可供选择。固有动作包括对话、调查、开门、解谜、攀登、发动体术等。电影导人的意图为快速转变主角。

謝曉曉 作

紧急回避是本作的一个重要系统，概念上类似3代的回避系统。在特定时机准确输入指令可以完全躲开敌人的攻击。并借此空隙反击或快速离去。具体操作是在敌人攻击命中的一瞬间按下「回避」键（即A键，下同）。（此时并不需要按其他键）由于紧急回避并不像6代的反击系统那样有按键提示，再加上不同

是后碰到攻击范围外，但也有特例。玩家需要结合实际情况选择使用。角色在上下子弹碰撞且动作中也是可以发动紧急回避的，故在高难度下的使用率极高，熟练掌握才能减少伤害，回避不必要的战斗。

廣東省

陷入硬直后，玩家可以近身按固定连发键发动体术攻击。体术并没有站桩上、中、下段或前后方位之分，每个角色都只有一招固定的体术，但在发动时按住按键可以进行蓄力，体术威力与蓄力时间成正比，当松开按键或蓄力达到最大时才会施放。蓄力的体术威力非常可观，不过角色在蓄力时会受到无防御的，一旦被其他攻击命中蓄力就会中断。玩家需要结合战况考虑把握好蓄力时间。

制勝之道

都不能在此状态停留，而是用近战型和爆炸型的副武器牵制敌人，为了获得其靠近的进展。不过与吃威力毕竟有限。在面对一些步步逼近的强敌如剃头型装甲车时建议还是投掷爆炸物并尽快站起副武器继续战斗的修养。

雙黃蛋

仿徨草，当画面变成黑白色，角色出现手捂腹部的动作时，表明其已经陷入重伤状态，需要尽快补血。





草组合系统,不过使用绿色药草后的效果是体力回复到最大。由于补血不存在“呛雾”或“呛药”的具体动作。玩家可以在任何时候使用且即刻生效,载具战中甚至是被敌人扑咬、打飞时都可以

补血,不过如果受到致命攻击或是角色的体力不足以承受下一击的折磨,纵使吃药也是无法避免死亡的。战役模式中回血药草的数量上限为5,当扫描解析度达到100%时还可以贮存1个。

### 探索需要具操作

流程中有不少水下场景,需要角色通过游泳展开探索。在水面上按向有动作键角色便会潜入水中,之后通过右摇杆调整方向,左摇杆推“游泳前进”。潜水时受到敌人的攻击不会费血,但要消耗氧气槽。该数值同样不会直观地显示,玩家只能通过画面的明暗亮度进行判断。四周的黑影越多表示氧气越少。当画面变成黑白时就非常危险了,一定要及时找到换气点。否则会缺氧而死。

在特定的章节上还会随着果

坐快艇和直升机等载具作战,载具会自行移动。故玩家只需专心用武器瞄准射击。射击型操作时RT键为机关枪射击,RB键为发射榴弹。画面左上角显示的是榴弹的剩余数量,且每隔一定时间会回球补给,机炮没有弹药限制。不过右下角有一个半圆图标表示载具的温度。连续射击过猛便会上升到过热满时会让载具一段时间不能射击的“过热状态”。故实战时松开扳机降温。

### 无敌时间

在危急关头利用特定动作的无敌时间躲避攻击的设定在本作中同样存在,角色在侧身扩眼道具“扩目镜”、跑酷障碍“攀腿扶梯”发动体术、成功回避、倒地起身、开火武器满、跳跃在空中以及受到爆炸的炸裂动作时都

是无敌的。当玩家主动使用爆炸型副武器或开火期间、开火距离爆炸物靠近都不会波及自己。不过会进入危险的眩晕状态,该状态可以取消子弹射击。主动打爆场景中的燃气罐或由桶的爆炸会波及自己。

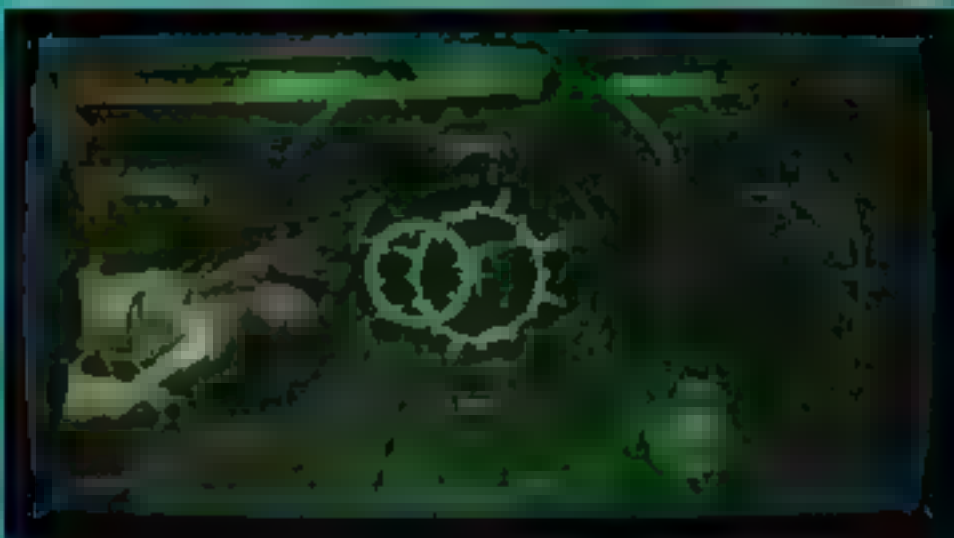
## 武器装备

### 扫描装置

扫描装置“Goggles”是游戏中的关键装备,使用方式为先举起后利用摇杆寻找目标,令画面中央的圆形锁定框与扫描目标相交,按主射击键或右上角的瞄准角后,扫描便算完成。进行扫描时更有以下3个目的:

### 发现道具

场景中的大部分补给品甚至一些关键道具都不是直接呈现在画面中的,需要先扫描才能看到。如果附近有隐藏道具,举起扫描装置时右下角的黄灯会亮起,对可疑点位进行扫描后道具才会显现出来,供玩家拾取。需要注意的是,提示灯和扫描的有效范围都是360°的,有时候可能会把隔壁房间甚至是上层或下层区域隐藏的道具扫出来,而一定立刻就能拿到。



### 解析敌人

成功扫描敌人时能够提高画面正上方的解析度百分比,当解析度到达100%时便会自动获得1个回复药草。扫描活着的敌人解析度比尸体高,离敌人越近解析度越高,但是同种类的敌人扫描多次后,解析度会逐渐减少。另外当身

上的药草为5个,解析度又达到100%时会暂时无效扫描敌人。提升解析度的目的是获得回复药草,故扫描敌人应该以自身安全为前提,为了扫描活着的敌人导致浪费过多血量反而得不偿失。

### 搜寻手印

场景中的特定位置隐藏着手印,平时用肉眼无法看到,唯有举起扫描装置时才会发现(右下角不会有亮灯提示)。共计30个的手印手印关系到两把枪械的获得以

及成就的解锁,故推荐一周目时就确保完成,同一个存档进行多周目游戏时是看不到手印的,手印的具体位置请参考战役模式攻略后的版图。

### 改造部件

本作中,经典的“次元武器箱”设定。角色身上最多只能装备3种主武器,其他的都会存放在武器箱中。且不同地点的箱子是互通的。玩家可以在此更换武器。或是利用改造部件对枪械进行强化。游戏中可以找到“一般部件(カスタムパーツ)”“改造部件(改造カスタムパーツ)”和“传奇部件(レジェンダリパーツ)”三类。最为Infemal难度特有。其效果往往也更强力。改造部件除了能提升枪械的

威力、连射速度和减弹数这三项基本属性外,还可以提升打出敌人硬直的能力,追加威力攻击效果等等。每把枪上的可用改造部件数量有限,能装备几个改造部件。同类改造的部件只能装备1个,此外部件的适用枪械种类也有所差异。由于枪械不存在4、5代中的“最高改造”概念。玩家可以根据枪的特性、战斗的需要以及自己的作战风格自由改造。搭配部件也是本作中最值得玩味的系统之一。

### 主武器

本作的主武器包括手枪、霰弹枪等5大类枪械,以及系列的经典武器——火箭筒。同类武器的子弹通用,想要提升换装子弹的上限需要找到相应的弹药包(弹药ケース)。部分敌人对特定武器有一定的抗性,比如用冲锋枪攻击新怪物Wal-Buster伤害会降低40%,霰弹枪对自

爆型敌人Ooze Chunk只能造成30%的伤害等。当子弹命中敌人的弱点部位时有一定几率发动暴击攻击,视觉效果为发出白光。威力也会成倍提升。下面先综述一下各类枪械的特点,枪械的详细数据请参考攻略后的资料部分。



## 手枪

优点是弹药补给充足、上弹速度快、使用范围广，但是威力一般，即使命中弱点也很难给敌人造成重创。除了用“ダメージ”和“ファイアレイト”提升威力和射速上的不足外，不妨装备提升打出距离

击率的“アイズ”系部件，配合本作新增的“プラスナツタル”部件，活用体术攻击敌人。如果装到“バーストⅢ”这样一次能打出5发子弹的强力部件，可令手枪堪比小型霰弹枪，使用率大大提升。

## 霰弹枪

一次能射出多发子弹造成面杀伤，对瞄准的精度要求不高，面对移动速度较快的敌人时很有效。不过火力较为分散，与敌人距离较远时威力会大幅降低，如果子弹命中数量不足的话很可能无法阻止其前进，且装弹数较少。用“ファイアレイト”和“バースト

”系部件可以弥补霰弹枪在射程速度和上弹速度方面的不足；“インフアイター”系部件的效果是4米以内时威力上升，与霰弹枪很契合；而“ナロー”系部件能让子弹散射的范围变窄，可以集中霰弹枪的火力输出。

## 冲锋枪

由于子弹相同，突击步枪也侧在冲锋枪一侧，两者还是此类枪的共性。MP5、P90的单发子弹威力不足，但连射速度很快，用“ダメージ”和“ファイアレイト”系的部件提升威力和射速后，再辅以“バインド”系部件，一般敌人都会被打得毫无还手之力，不过子弹消耗的速度也比较快；突击步枪

类的 AUG、G36 在射速方面略胜一筹，但单发子弹威力不强且没有贯穿性。最好配备“ロングマガジン”系部件提升装弹量免得频繁上弹，便于有效地压制敌人。不过突击步枪的反作用力很大，连射时枪口准星会有明显偏移，要注意手动调整。

## 狙击枪

射弹最长，不存在装填时间，单发子弹威力很大且会心攻击率高，对于玩家瞄准的精度要求也较高。M40A1 打一发就要上膛一次，连射速度很差，最好是配合“ダメージ”和“クリティカル”系部件提升威力和会心攻击率，再辅以普

通部件“チャージショット”，令其一发打出高伤害；P081 看似威力较低，但是游戏里像一把重锤，用“ファイアレイト”强化后连射速度非常惊人。近战商榷使用一发不中也算是能调整准星地狙击枪。

## 霰弹枪

本作中 G370 系列的手枪，本作也不例外。由于平时能够找到的表林子弹极为有限，故尽量用在关键场合。左轮拥有战役模式下所有枪械中最高单发威力，改造部件也应以提升威力为主，令火力最大化。配合连射部件“バーストⅣ”可以弥补射速的不足。假如 BOSS 级敌人也能很快打倒，装弹数和上弹速度方面的劣势也能通过和队友配合补一下；沙漠的威力稍强一筹，胜在连射速度快，不过由于装弹量较少，限制了改造部件的发挥。

## 火箭筒

游戏中威力最大的武器，正中目标伤害是 3000，若连发的暴风威力也高达 10000，对大部分敌人都有秒杀的效果。不过制敌时敌人 Scavenger 是个例外，其身体能抵御各种攻击，一定要命中本体。火箭筒的举起和瞄准速度都较慢，最好利用“火箭筒发射”的道具，先将其移动到敌人身边，再开火。

换的同时发射火箭筒，可以更快瞄准命中。虽然在战役模式的 7-2 和 13-1 都能得到火箭筒，但是玩家最多只能持有 1 支，故建议得到最高难度下的最终 BOSS 战再用。在 Internal 难度通关后获得的无限火箭筒与普通火箭筒并不冲突，可供玩家尽情虐怪。

## 近战武器

除了枪械类主武器外，角色还可以装备近战型武器和投掷类的爆炸型副武器。近战武器没有使用次数限制，可以用来开锁、碎木箱或是砍掉运弹攻击型敌人射出的“子弹”。同种爆炸型武器的携带数量上限为 9。

## 近战武器

本作的近战武器并不需要事先做“举刀”的动作，按按键就能快速使出。通过挥杆时腕部角可以便于角色准确地命中目标。在操作不同角色时，其使用的近战武器也有所区别。同身使用匕首，JHI 是向前进行快速突刺，Chris 则是横向

的挥刀，攻击范围不同，但威力皆为 50；手持双刀的 Keith 为横刀砍杀，每刀的威力都是 50，发动体术时更是为多刀判定；Parker 的战斗斧在战役模式是一个特例，威力高达 1000（普通模式下调到一般水准）。

## 爆炸武器

手雷：普通手雷的爆炸中心威力 2000，暴风威力 1000，是陆地上的最强爆炸型武器，不过从投出时引燃需要一定的时间，对移动速度较快的敌人效果并不佳。

● 诱爆手雷：“B.O.W. デコイ”的伤害较低，爆炸中心威力 700，暴风威力 400。其特性是在投掷后会在地面持续闪烁红光，并伴随着“滴滴”的音效，吸引敌人聚集后音效会越来越大，直到爆炸。主要用于吸引敌人的注意，不过有少数怪物如犀牛者，对闪光型敌人如是不吃这套的。

● 闪光手雷：“バーストⅢ”

在地面上的威力只有 500，其真正所取的场所是在水中，威力能一举提升到 2000，基本能对范围内的敌人形成秒杀。角色如果处在电击范围内会有触电的眩晕效果，但不会费血。

● 脉冲手雷：“パルスグレネード”的效果有点类似以往的闪光弹，本身并没有攻击力，但能强制令 10 米范围内的敌人陷入眩晕状态。这也是角色在潜水时唯一能使用的武器，脉冲震动波可以令水下的敌人晕厥过去。不过有少数怪物如变异狼、自爆型敌人对脉冲手雷免疫。





## 同行搭档

战役模式的行动中绝大部分时候都有A同伴相随。但是并不支持联网或分屏双打。在一些单人无法通过的闸门处需要两人合力开启。玩家并不能对同伴下达作战指示。A同伴会自动用装备的武器进行攻击。子弹无限但没有手榴弹等爆炸型副武器。A同伴的攻击力非常低。子弹射在敌人身上如同隔靴搔痒。基本不能造成有效伤害。故不用太指望。不过玩家也完全不用替他们担心。

因为A同伴是完全无敌的。敌人和爆炸物都不能对其造成伤害(但会有受伤动作)。

在特定的章节中,会要求玩家将拾起受伤的同伴一起前进。在这种状态下,玩家操纵的角色移动速度大幅降低。不能跑步。翻越障碍或是急转身。武器只能使用手枪。如果身上没带也会自动装备。不能用副武器造成爆炸物。故是非常危险的状态。行动时一定要谨慎。



## 网站联动

与《生化危机6》一样。本作也可以与Capcom设置的官方网站<http://www.residentevil.net>进行联动。原本3DS版一些配信通信的要素也调整到了网站的功能中。首先玩家需要登录RE.NET主账号(完全免费)并用自己的Xbox LIVE账号绑定。游戏中的Options菜单开启“Auto Data Upload”功能,这样在机器保持

联网的状态下就能与RE.NET互通资料。网站会记录玩家在游戏中取得的各项成绩。包括通关时间。过关评价。杀敌数量等等。以此来获得网站勋章。称号和“RE点数”。而与网站联动主要能获得以下几样好处。得到各种道具后不用选择“ゲーム側にアイテムを送る”传回游戏。

**礼品代码:**得到官方通过网站或杂志等平台公布的礼品代码(プレゼントコード)后,玩家在网站选择“プレゼントコード入力”并输入,就可以解锁相应的武器(武器模式用)。

**救援物资:**在网站上与其他玩家成为好友(サイトバディ)后,选择“パートナー”→“救援物資を送る”就能给其发送物资(救援模式用)。所赠送的物资完全随机,包括各种弹药、特殊型武器和回复药等等。

**网站商店:**在网站选择“アイテムカタログ”后,就能用获得的RE点数做交换各种内容。目前已提供了十余把枪械和大量改造部件(武器模式用),更多的商品会陆续公开。

**在线援助:**同《生化6》一样,《启示录》在发售前也展开了一系列的官方活动,包括限时武器打折、经验值上升、讨伐任务等等,玩家们积极参与的话可以得到不少奖励。

## 战役模式

## 难度与继承

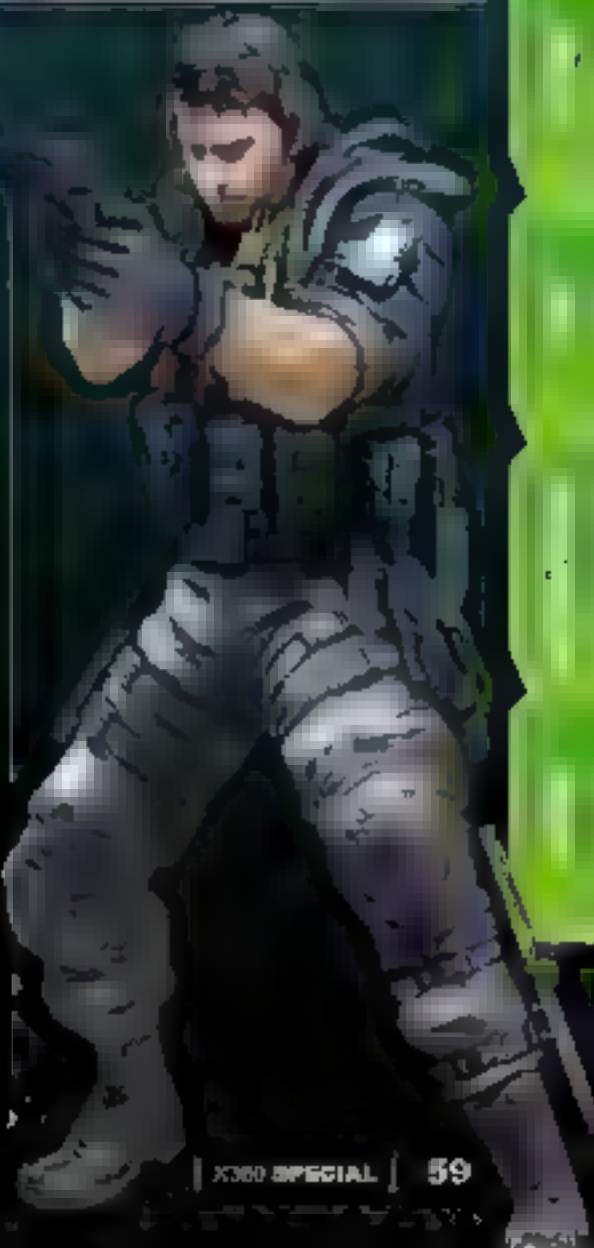
战役模式即本作的故事模式。按章节式推进。不同章节可操纵不同角色。本模式分为Casual、Normal以及Infernal三种难度,初期都可以自由选择。难度越低。紧急回避的判定越宽松。潜水时能活动的时间越长。敌人的体力和攻击力越低。扫描提升的解难度越多。反之亦然。Casual和Normal难度下敌人和物品的配置基本相同。仅在极少数道具和谜题上有所差异;而Infernal难度对原版的Hell难度做出了大刀阔斧的修改,主要体现在敌人的配置方面有很大改变,而行动速度和攻击伤害都大幅提升,部分武器箱和道具位置都发生了变化,但有更强大的“传说部件”。

战役模式通关后可以继承本周目获得的全部武器、改造部件、弹药包以及扫描过的手印。选择“NEW GAME+”进行。周目时也能够跨难度继承。故建议没玩过3DS版的玩家先选Casual或Normal,累积了枪械和改造部件后再挑战更高难度。而对于流程比较熟悉。想要体验危机四伏的紧张感的玩家不妨一周目直接选择Infernal。向最高难度发起挑战。注意,她是本作的主角。只有操纵她的篇章,1-2



除外!才能打非武器箱。操纵其他角色时都是没有多周目继承的。多周目时还可以更换几名主要角色的服装。服装变更在武器模式解锁。

每完成一个章节,系统都会根据玩家的所用时间、死亡次数和战斗中操作出售价(时间以在一周目以后才会追加)。难度越高。评价越高。获得的BP就越多。BP用于在武器模式购买武器和部件等。由于在战役模式中杀死敌人基本不会掉落道具(少数BOSS级敌人例外),故玩家需要拥有《生化4》以来的思路。回归传统。尽量避免不必要的战斗。下文攻略会给出各章节的等级评价的标准,并介绍流程打法以及枪械武器的位置,挑战难度包含另外两个难度的所有收集要素。主要变更点也会另外一段说明。至于全部隐藏手印、改造部件和弹药包等收集要素的具体位置。请各位读者结合“资料列表”部分进行检索。





## 流程攻略

## Episode 1 深入虎穴

Into the Depths

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间3分30秒以内



## 收集要素 无

开枪或直接用手枪破坏门上的锁进入船内。沿唯一的道路前进，不用理会头顶通风管的响动。到达船员居住区的厨房后调查地面的开关点，触发剧情并遇到首个敌人。

普通型Ooze的弱点在头部，不过若是瞄准手臂点射，亦会令两手臂关节向肩膊移动，造成关节脱臼的话，就能将其打入吐着“舌头”的硬直状态，从而上前进行体术攻击。

## 隐藏难度要点

特有收集要素：部件×1

在剧情遭遇第一个敌人前就会有大量的Ooze出现，且数量相当丰富，玩家需要考验玩家的紧急回避技巧。由厨房则可径直前进，在最后的强制战斗处不妨利用躺着的尸体卡一下位。

## 1-2

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间4分钟以内



## 收集要素 手印×1

本小节主要是教会玩家扫描装置的操作。扫描前第一个巨大肉块并调查，能触发找到红色试管的剧情（不触发也无影响）。来到小木屋前时巨大肉块会动起来，Globster的移动速度很慢，保持边后滚动。

射杀就没有威胁，待其触碰到头部时攻击口中可以造成较大的伤害。到达西侧区域后继续扫描肉块，每扫描度到达100%后必会从小木屋内又会出现一只Globster破门而出，将其解决后回到Chris身边结束本段。

## 隐藏难度要点

特有收集要素：无

在关卡中玩家会遇到很多Ooze，数量相当多，数量提升也没那么多。由于敌人耐打了很多且补给较少，尽量把子弹都招呼到其嘴巴里。这里还可以利用一个技巧，先去西侧区域扫描，之后再返回东侧扫描至100%，就能避免第二个肉块破门而出，减少一些战斗。



## 1-3

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间5分30秒以内



## 收集要素 手印×3

扫描功能开启后，不会像从前一样的一路杀一路跑，因为关卡开始的区域被封锁，离开厨房前进不过，就能从一个巨大的肉块中看到Chris的踪影，不调查的话后续情节会有（手印1）继续前进穿过船舱宿舍，非是一个有船舱先来的入口，需要“铁桶的壳”才能开启。

到达下层的医务室时目睹到一名女性遇害的过程，进入房内干掉两个Ooze，扫描调查者的遗体便可发现“船员居住区的锁”。此钥匙可以开启上锁的洗衣房和Chris所在的房间，返回的途中会刷出新敌人，无需与它们纠缠，利用紧急回避快速通过，与Parkor会合后进入上锁的房间。

## 隐藏难度要点

特有收集要素：无

前往下层路上的刷敌跟其他难度是一样的，难点在于解谜时。医务室内可以先站在安全距离扫描，拿到钥匙后立刻跑过去拿取敌人，不要与两只Ooze纠缠，解谜时建议去医务室拿到诱饵手雷，船

舱内会中注意用紧急回避闪开空桶，而天花板上掉下来新敌完全不用理会。最后的楼梯处会刷出5只Ooze，全部闪过去难度较高，建议用诱饵手雷把它们聚拢，一并炸毁后能过关。

## Episode 2 谜团重重

Cubik's Mystery

## 2-1

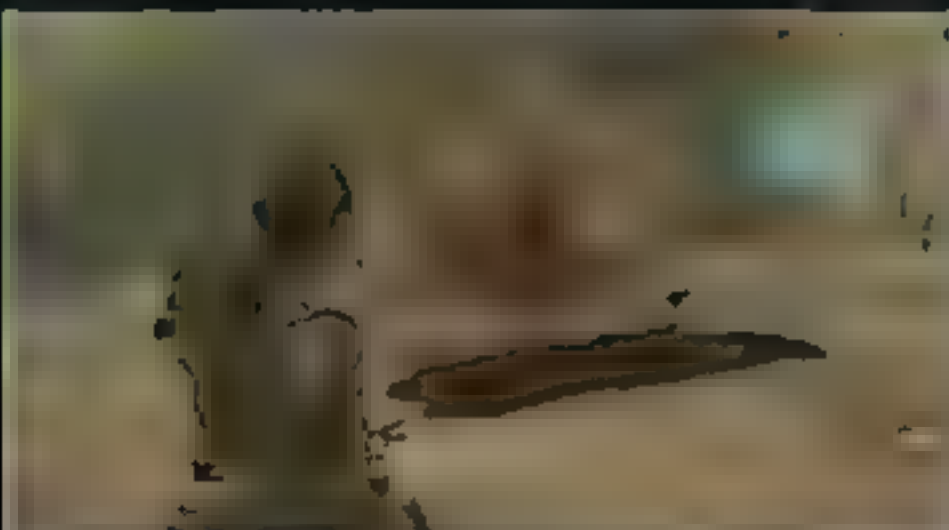
S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间7分40秒以内



## 收集要素 手印×2

在雪山中目睹坠机后前往出事地点，打开被锁住的大门，扫描死去的尸体得到“飞行计划书”。与Jessica合力通过门后进入隧道，这里会出现大型怪物体Fenn，弱点在头部，虽然体力不高，但由于移动迅速，在对付多只时建议利用霰弹枪，并岔路处搜索走丢便，逃跑时点射尽快杀死并补前射，避免其吸引来更多的敌人。越过吊桥后可以找到2枚“诱饵手雷”，BOVデコイ了，就下基特在吊桥处需要

迎战大批变异体，最好不要浪费诱饵手雷，用霰弹枪连战连决，场景宽阔时建议用霰弹枪连战连决。继续前进的过程中Chris会意外坠崖，即即受伤暂时无法移动。半起身状态下只能使用手枪，面对敌群时只靠手枪点射非常吃紧，故此场景的诱饵手雷是顺利坚持到Jessica赶来救援的关键，看准敌人较多时扔出，一次性解决多只的同时也能趁着空隙装填子弹，待击倒全部敌人，Jessica扶起Chris后便可安然离开本地。





## 地狱难度要点

专有收集要素：无

狼型敌人的数量和体力都没太大变化，只不过攻击力较高，得赶紧还是多用霰弹枪，减少换血。最后的黑蛇前寺是依前要素看爆型手雷，使用时注意把握提前量，被弹从前方山崖上出现时就可以被弹了。

## 2-2

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间9分40秒以内



收集要素 手印×3  
弹药包×1、邮件×2

目前角色身上的武器丢失，甚至连匕首都没有，与Parker的联络结束后推开居住门的铁柜，在卫生间找到螺丝刀（根据难度的不同，会出现在浴缸底部或马桶盖背面）。返回卧室时从衣橱内中出一只Ooze，这里要利用紧急回避使其插入电板触电。调查门左侧的电路板。随后的谜题根据所选难度的不同略有差异，解谜原则是让所有元件都位于电路板的闪光点上，且元件之间的线路不存在交叉。本攻略按照九宫格的规则对位置进行编号（如图所示），解谜步骤如下：

Casual：2↓、1→。  
Normal：2↑、3↓、  
8↑、9→。  
Internal：8↑、4→、  
6→、3→。  
迅速离开房间，从右侧的通道

前往客室1F。会场的敌人尽管无视，到达食堂处与Parker顺利会合。同乘急电继续合乘，平常的方式通过两间图书室，与搭档合力高升铁门，或重拳。目前难度第一层的武器箱也可以照原路返回，返回客室上阶时在“回”字形的入口处会有一台Ooze Printer，把刚才的零件输入，打出硬直的工厂与普通电板的Ooze一致，不过要主动的话比较耗弹药，建议扫描后不再进入，再登上阶的302室墙！挂着一把霰弹枪。不过目前无法取回，302房外走廊上的点，其用途是替个保险柜。它与下阶的一间电子门都需等以后拿到钥匙卡才能开启。303室则是“船轮的谜”，从Jill最初被囚301室时向持有钥匙的墙外离开，随后乘急电回来至电梯区域，调查被破坏的通信装置后本章结束。

## Episode 3 猎犬亡魂

Ghosts of Vestro

## 3-1

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间13分30秒以内



收集要素 无

手雷×1 下落的子弹×1

到达大厅下层就会有Hunter从四面八方涌来，下落的子弹位置非常关键，电梯站在台阶上居高临下，Hunter的弱点在头部，若是能在其奔跑中或跳起时击中，就能一击致命。陷入僵局，电梯门开后要马上，里面会有一只敌人。

来到上层的中央过道收集可以捡到霰弹枪M3，沿楼梯到

达6楼，穿过办公区域后需要与Jessica协力通过闸门。电梯所在的大厅放有充足的弹药，这也预示着一场恶战即将来临——调查电梯后玩家需要在其到来前迎击如潮般涌来的猎杀者。大厅的活动区域较广，四通八达并不利于防守，推荐调查电梯后立即返回刚才搬起的那道铜门处，背靠墙壁利用霰弹枪和手雷打防守战，听到电梯到来的提示音后再撤退到楼梯顶端且主机离开。

## 地狱难度要点

专有收集要素：无

难点在于弹药补给大幅减少，敌人的数量激增，且原本一些安全区域也增加了Hunter，对玩家射击的精度提出更高的要求。尽量在敌人大步移动时射击头部，Parker的体术范围和威力都很出色，可以节省不少弹药。在第一层电梯内隐藏的Hunter增加到了3只，要提前做好准备。另外霰弹枪M3的位置改到了8楼的办公室内。

## 3-2

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间15分钟以内



收集要素 手印×8、  
枪械×2 弹药包×1

邮件×3

在电梯下层的梯间内找到“船轮的谜”（屋内同样有个带有猎犬头部的保险柜），从钥匙进入对面的房间，可以找到“船内上部的地图”和“クレスト”，后者是获取302室的霰弹枪Windham的关键道具。原路返回客室下阶的食堂，这里会刷出Ooze Prime，它通过右手发射的“子弹”进行远程攻击，最好能找到墙体与它进行近战，并在瞬移时利用横向移动躲避攻击。穿过烟雾缭绕的食堂下层的转盘后，就能到达本作难度为五星的场景——富丽堂皇的圆形大厅。圆形大厅是一个非常重要的过渡区域，以后也会经常来此。2F东侧的通信室目前封锁，建议先从3F东侧的转盘前往泳池区域。这里的天花板上可以看到本作的吉祥物Wa-Bister，不过它们目前还不会跳下

来，攻击也对其无效。泳池由于水顶受到污染不能跃入，想进入南侧的净水处理室需先解开电路板谜题，步骤如下：

Casual Normal：9↑、  
2→、8↑、7→、  
6→、4→。  
Internal：4↑、5→、  
6→、2→、8↑、7→、  
9→、6→、5→、2→。

调查机关后启动净水装置，不过要等下一章时前来净水才会完成，而Normal以上难度的狙击枪M40A1也被改到净水处理室内。

返回圆形大厅1F，从西侧的转盘门来到散步长廊，远处不时传来撕心裂肺的求救声，Casual难度的狙击枪M40A1位于1层西侧走廊的货架旁。与Parker合力通过铜门后，发现求救声的来源是上层北侧的一个上锁房间，不要急着开门，先把周围场景内的物资回收一下，并熟悉地形和

## 地狱难度要点

专有收集要素：邮件×1

失去装备的单独行动阶段，路上追加的自爆型敌人可以借助四方形走廊绕过。制霸型敌人只能靠精准的霰弹枪轰下。如果位置较为狭窄可能会导致无法顺利从它身边穿过，敌人在周围的地点应尽量在转角等空间稍大处。纵使拿到装备后也不宜就与这种危险的敌人纠缠。



**躲避子弹位置** 站在窗外点射掉门上的箭头后,便要展开一场颇具难度的BOSS战。形体肥胖的Scagood右手如同铁锯一般,体力极高且拥有即死攻击。此外,还会利用陷阱到地上绊住玩家。常规打法是利用场景中的烟筒爆打爆后可以击BOSS陷入硬直上前追加。让蓄满力的体术可以造成有效的伤害。不过当烟筒源源不断地刷出杂兵,近卫程皆有场面比较混乱。较为安全的打法是利用自杀S和斯所在房间的窗户,由于无法跳窗,玩家可以来回翻越诱使BOSS不断绕路。

制造稳定狙击的机会。当它左肩上较小的那个头都能造成1.5倍的伤害。当杂兵暴尸时就可切换弹枪直接秒杀。万一陷入弹引诱爆手雷也可以即死家突重甲。艰难取胜后BOSS会被第“浮轮的破”建议先从下层回到扩大离开,这里的电梯通向斯普瑞板电路板谜题的解逐步变为:

Casual Normal Inferna  
3 ← 9 → 7 →

场景结束后原路返回同一层,开启左侧的门,进入紧急逃生室后本章结束。

至楼梯,调查美女像,根据之前的文件提示需要让甲子秤重量为107g,炸弹币3,银币2,金币4,摆放便可开启VIP室的房门。从楼梯的扶梯处跃下,沿通风管道行走,来到大型货物电梯处,不过调查后却发现锁,钥匙无法启动。接下来,独自一人从南便的通风管开,电梯边电路板的解逐步变为:

Casual 4, 2, 6, 1, Normal Inferna 5, 5 ← 1, 1 1, 6 →

目前所处的位置是第1章时的船医居住区,目的地是女性遇害者所处的医务室。之前Chris人偶所在的位置,利用此搜索,而

洗衣房的上锁房间内则可以找到冲锋枪MP5,给其装配“バインド”系部件后带上,进入医务室后尸体却不知所踪。查看地面的笔记本,变异形态的Rachei在窗外出现。出1后一旦音乐变得紧张就表明Rachei来袭,建议用MP5配合阻止敌人行动能力的插件,对准头部猛烈扫射。受到一定伤害后Rachei就会从通风管逃跑。她第一次逃跑的通风管口下可以扫描出一个部件。一路追趕需要与Rachei交手数次。一般武器攻击力不足的情况下,要直到副塔与Packer会合后才能彻底将其击倒,获得“リフト起动车”。原路返回启动货物电梯后本章告一段落。



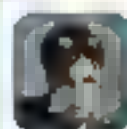
#### 地图探索要点

**专有收集要素:** 弹药包×1, 部件×3

回到船医时Wall Blister就会掉下来了。一闻目到此时速速开枪没有,建议利用边上的阶梯地形避开它。第一次进入该地时也会有几只Wall Blister掉下来。虽然这是非常危险区域,但在高塔底下的隧道也更加丰厚,是否潜水玩家们可以自行把握。与变异船医的BOSS战的气氛也是有所谓的,本地图集在本书中,由BOSS,被他们制造是一个Check Point,如果场上还剩下不少杂兵,可以Restart刷新敌人,以节省弹药。

## Episode 4 噩梦再临

**S级评价** 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间20分钟以内



**收集要素** 手印×2  
枪械×1、弹药包×2  
部件×7

从红发男子Raymond的手中夺得“铁锤的键”,凭此可以开启食堂楼梯上的小房间,以及圆形大厅1F东侧的转盘。先回到泳池区域,水池净化后就可以游到对岸,获取大量的物资。注意,之前挂在天花板的Wall Blister会掉

落下来,其前冲攻击是一击必杀的。不过它会先张牙舞爪一会,且体力很低,建议换装冲锋枪或者重武器。弱点是头,穿过巨型千斤来到圣域的赌场区域。先到左侧楼梯上把电闸拉起。调查水池边的机关,全变变异鲨鱼型敌人Ghiozzo后得到“コイン”。随后找一台还亮着灯的角子机,连续调查直到获得“コインの束”。回



## Episode 5 水落石出

Secrets Uncovered

**S级评价** 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间2分50秒以内



**收集要素** 手印×1

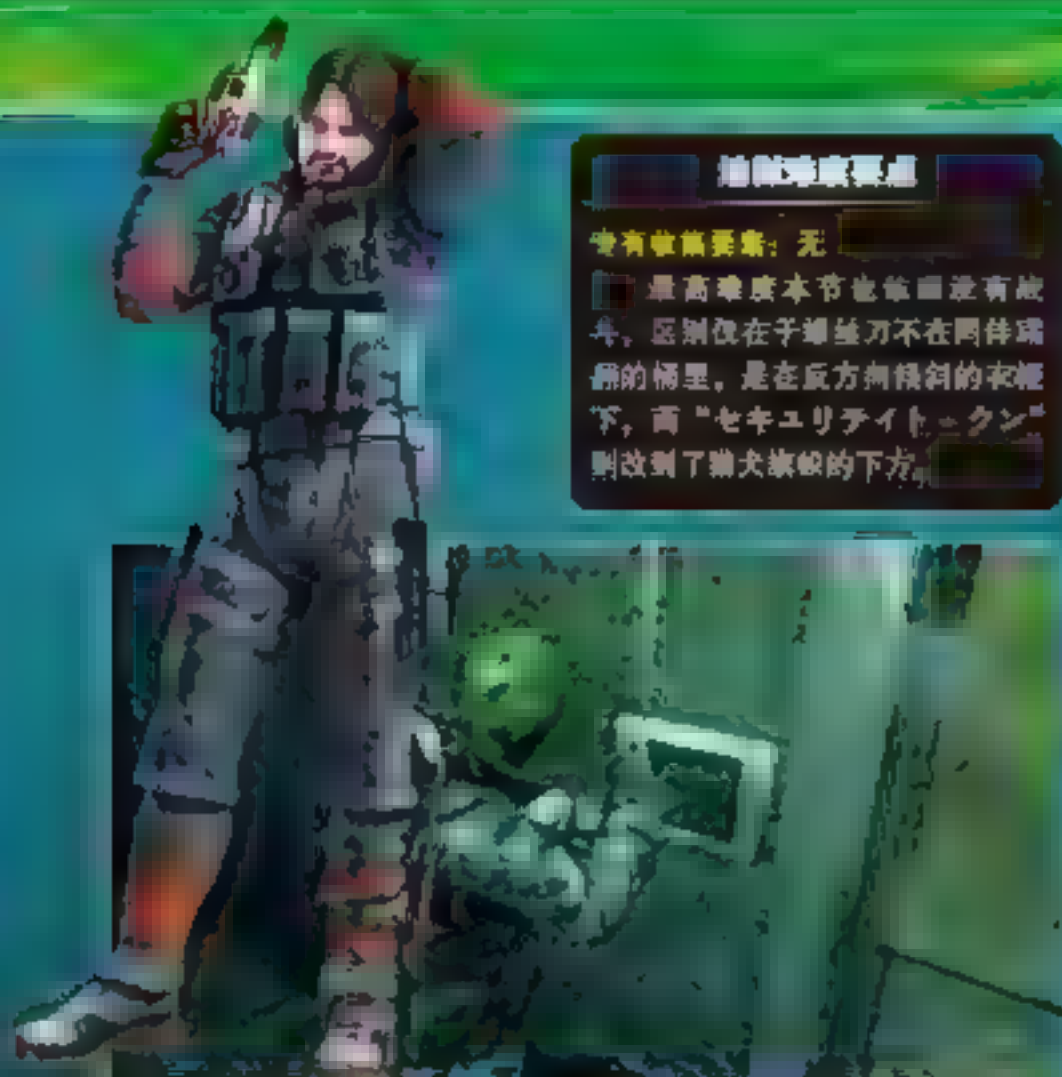
这一段没有战斗,首先的Quint跟翻楼梯后对门进行扫描可以拿到“トライバ”监控室外的电路板解逐步变为:

Casual, 5, 6, 8, 8

Normal, Inferna 1 →

3, 4, 4, 5, 6, 9 1  
调查控制台前开电子锁的同时也能看到一段记录影像。进入南面的房间,用扫描装置找到掉落在地面的“セキュリティ・クン”本章结束。





## 挑战难度要点

专有收集要素：无

■ 高难度本节也依旧没有战斗，区别仅在于弹丝刀不在同伴瑞昂的桶里，是在反方向倾斜的衣橱下，而“セキュリティ・クン”则改到了猫大娘桌的下方。

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间3分钟以内



收集要素 手印×1  
枪弹×1、弹药包×1、  
邮件×2

货物电梯所在的下水区域南侧的门无法打开，先从北侧爬升探索。调查控制室的操作台后前往大量受水的船底区域。新敌人Sea Creeper在水下游动时是无法射击的，是依靠过门墙又落到其位置，不过本作中其跃出水面时是无敌状态，应对手段是远距离点射或直接抛雷弹枪将其击出的瞬间击倒。被蒸汽阻隔的机械装备室目前并未进入，先到动力室上层推动开关。今作新增到C，再通过动力室下层（墙上可以找到“船内工部”的地图），鱼型敌人Ghiozzo在水中的速度大幅提升，不过体力依旧较低，看准

其露出的鱼鳍点射即可。再次出现的“电子手雷—电击グレネード”即是秒杀这些水下敌人的利器。在上侧的炮台旁，有支持枪A/C，从市街的表路返回动力室上层，推动A/C侧的开关，让瑞昂移动到B，再返回Parke一侧拉动机关，齿轮转到A。此时要返回最初那个被蒸汽阻隔的机械装备室，除了投掷“诱饵”外，也可以转动阀门关闭所有的蒸汽，把“齿车”安装到中途发现的某个齿轮的齿轮机关上，令其联动，转动时能发现隐藏的“电击手雷”，最后返回动力室上层调查Parke要调查的开关。每次通过楼梯后触发剧情，细心的玩家会发现本书每章“挑战难度”所处的位置无法企及，这要到第8章才能拿到。

## 挑战难度要点

专有收集要素：弹药包×2

■ 高难度下水中的敌人多了不少，而且电击手雷的补给有所削减，不少原本在桌上的物资都改到了水里，需要耐心搜寻。进入一个新场景时优先听音效判断敌人的种类，面对Ghiozzo时建议引上岸打，否则其在水中的移动速度快得惊人；Sea Creeper还是推荐用狙击枪配合雷弹枪，远近结合的方式打。拿到“齿车”的回路中刷出的敌人大幅增加，尽量通过不断移动躲避。

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间5分30秒以内



收集要素 无

“圣宝—人组”来到Chris初次行动的区延展开探索，这里的补给都会刷新。有灭初断的几头变异狼后，靠近坠机触发剧情。Hunter的进化版——能够隐身的新敌人Farfarel出现。建议跑到断裂的机舱处转身迎战，敌人有一个

透明的轮廓，在行走时地面会激起烟雾，用扫描装置也可以看到其身形（距离有限），掌握位置后立刻对其头部弱点予以痛击。把Farfarel打出硬直的方式与Hunter一样。而且Hunter的双刀体系是多段判定，非常好用。全灭敌人后调查坠机上的电脑，即可结束本章。

## 挑战难度要点

专有收集要素：无

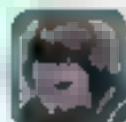
■ 前半段遭遇强敌时建议直接跑，躲到山底下身后的敌人就会被刺掉。后半段的打法不变，难度提升也不多。

## 6 搜救行动

Search and Rescue

## 6-1

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间13分钟以内



收集要素 无

进入在甲板可在瑞昂找到“船内图”与他的这处之前已经全部走过的地图区域。由于剧情含有重要的收集要素，不必要的战斗应尽量避免。而冲锋枪子弹，但靠步长跑的手雷和狙击武器“脉冲手雷（ハルスクレネート）”要收集。战场是海上的大甲会中有两只Scagdead，它们会攻击，不过幸好没有杂兵干扰。战斗时利用水池和角子机与敌人周旋，和瑞昂保持最近

的时机抛出脉冲手雷，把敌人强制推出边界，而Chris雷满力的阵杀威力十足，若能争取一次性攻击到两个BOSS，就能最大限度地形成输出。冲锋枪G的火力也很猛，只要打准头部必能造成击倒。捡起“三叉枪の雷”从BOSS冲出的房间继续前进，沿途会出现一种自爆型新敌人Ooze Chunk。由于爆炸威力很大，最好保持距离优先干掉。搭乘货物电梯到达船底区域，沿着唯一的通路到达动力室后本章结束。

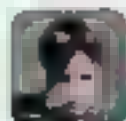
## 挑战难度要点

专有收集要素：无

■ 步长跑时尽量不要开一枪，把敌人引到一处然后包围，可以伺机夺取爆炸物。战场一改追加了不同形态的Ooze，精英敌小很容易受到包夹，建议开门后立刻快掷手雷，连BOSS带杂兵一起炸，迅速秒掉杂兵之后的打法就没变化了。继续行进过程中利用好自爆型敌人可以节省弹药，从船底区域的控制室推门出去时右手边瞄准着一只Scagdead，建议不要管它和身后的补给直接走人，之后途中的难度反倒降低了。

## 6-2

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间19分钟以内



收集要素 手印×1  
弹药包×2 邮件×1

有水后需要寻找无光的“パイプ”一根位于之前Parke所站的控制台前，一位

于最底层的平台边。找到水管后调查中央的天窗连打按钮，撬开一根便再换一根。虽然BGM很紧张但这里并没有倒计时，玩家要注意的是氧气情况，别被淹死。









### 收集要素 弹药包 ×1 部件×3

正准备上陆制室突然涌入大量海水。迅速游出去后可以回收一下之前逃跑过程中忽略的物资。爬上船舱东北的扶梯。再从西北的扶梯口跃入水中。潜入水中开一扇门。到达一个小型的四片区域后。扶梯上的门需要“叉枪的键”。先潜水到最深处以开门，就能一路游入船底画面。

由于水中无法躲避攻击，被 Sea Creeper 追击的话会耗时间。补充氧气，注意水面亮光的地方呼吸。第5章时两个看得到够不具的部件可以依靠潜水回收了。手动动力室之前打开的天窗走离，再一路游到控制室，从东北的扶梯处向上游。返回货物电梯处后从北侧的通风管离开，返回陆场结束本段。



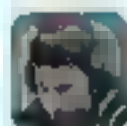
#### 地图难度要点

##### 专有收集要素：无

船舱上船增加了大量的 Ooze，想要回收物资的话最好留意它们一下。由于初期敌人较多，尽快跑到南侧武器箱所在的小房间用狙击枪比较安全。后面的游泳阶段没什么变化，只是氧气消耗明显加快，需要多换气。

### 8-2

S级评价 命中率20%以上 死亡次数0 过关时间3分30秒以内



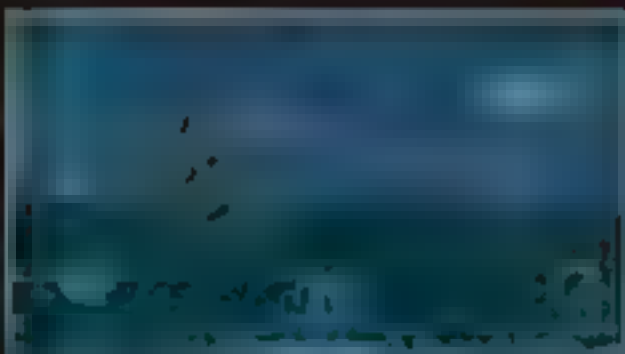
### 关卡难度

本小节全程是极具威胁。过关评价中对于命中率冲来的巨人生虫还得依靠嘴中求的要求也大幅下调。途中有一保，敌满槽看了再打，不要浪费大量的 Macoda 会对快舰造成！靠近游轮后就可确保安全登船。

#### 地图难度要点

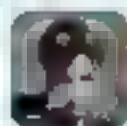
##### 专有收集要素：无

满难度下寄生虫每次发射的飞行物数量从3个增加到4个，真正的威胁还是来自于正面冲过来的寄生虫本身，需合理利用每一发子弹。



### 8-3

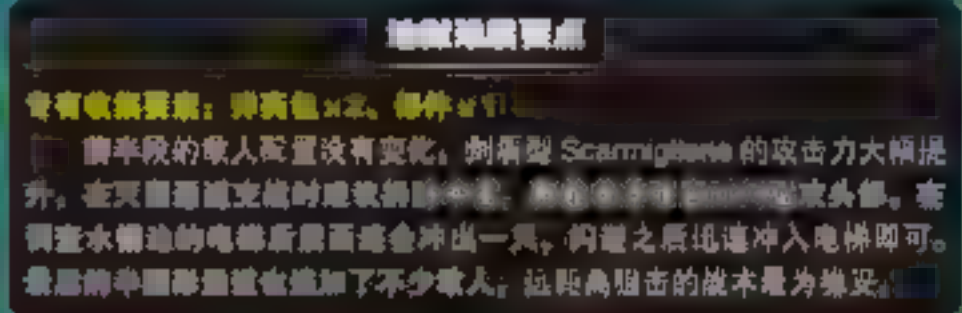
S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间0分20秒以内



### 收集要素 手印×3 枪械×3、部件×2

与 Chris 分合后武器箱内会自动追加冲锋枪 G36 和霰弹枪 M3。还能得到几枚用于水下攻击的脉冲手雷。从货物电梯区域水底西南的门离开。第一关难度这个需“叉枪的键”的上锁大门。开门进入防疫区画，先到北侧的房间调查电脑登录指纹。这样就能通过之后所有的指纹锁大门。进入左侧的灭菌通道后。背后会有三只新敌人。

Scarmiglione 冲出来。其右手如利刃。一般攻击范围很大。左手的盾牌则能保护上半身或下半身。在狭窄的通道内要利用好躲藏回避与其战斗。用脉冲手雷刺破直接炸开硬壳。坚持至，打开后可到广播室前室开放，集中火力打爆其弱点。最后会进入另一种形态，船舱不再打爆。上半身后的发电状态更为难缠些。电梯右侧有一把麦林枪 L Hawk，穿过长长的半圆通道后本章结束。



#### 地图难度要点

##### 专有收集要素：弹药包×2、部件×1

前半段的敌人配置没有变化，刺盾型 Scarmiglione 的攻击力大幅提升，在灭菌通道完成时吸收掉脉冲虫，然后会看到 Chris 回来头部。在调查水梯道的电梯后画面就会冲出一只，闪过之后迅速冲入电梯即可。最后前半段难度也增加了不少敌人，远距离狙击的战术最为稳妥。

### Scancode

## 9

## 无路可逃

No Way Out

### 9-1

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间12分45秒以内



### 关卡难度

前半段区域与 5-1 一致，不过途中会出现 Hunter。在转角处要小心。搭乘电梯到中层机房后，这里有充足的弹药，想要的话第一把狙击枪 M4-A1。一把麦林枪 Python 和两发火箭筒。机动两处中遇杀后会有一大批的敌人从封锁的窗口处不断涌入。建议在中

央的半路上迎战。敌人较多时利用跳跃的无敌时间进行躲避。两辆坦克由一敌人位集中时就乘隙摧毁。重要的油桶和两发火箭筒。战斗中途会发生电力不足的意外。需要找到一个电源开关重新拉下，才会隐形的 Farfarello 迅速结束这场战斗。进入尾声了。全灭敌人后靠近 Quint 触发剧情。

#### 地图难度要点

##### 专有收集要素：无

前半段出现的 Hunter 换成了 Farfarello，后半段没有了麦林枪和狙击枪，东北平台上有一把射速极快的平枪 G16，用来打空弹链绰绰有余。如果内的汽油桶大幅增加，火箭筒也追加到 5 发，合理使用的活不难坚持到最后。

### 9-2

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间14分钟以内



### 收集要素 手印×1 弹药包×1、部件×3

研究设施中有一些肉眼看不见红外线机关，需要扫描才能发现，先往南走调查两个开关就能把这里的红外线关东。搭乘电梯来到下层。这里要立着

许多红外线的金属柱。借助扫描慢慢前进，调查墙角的开关能改变红外线的规律。爬下扶梯继续向北。在两个 Scarmiglione 所在的区域，从窗口可以看到外面有一个部件漂浮着，暂时拿不到。解开指纹锁进入最深处的房间后。



调查开关令红外线的规律再次改变。返回尸体旁就可以找到“武作ワクチン”再次进入最深处的房间，务必先占领操作台的右侧接和座席。之后再调查操作台。等下载结束便能得到“认证コード”。正欲离开时大量红色的病毒体涌入。如果没有疫苗的效果会直接死亡。快速离开红外线的房间时紧贴着大玻璃移动。最后从破裂的窗户钻出去（水下的部件全部回收）。沿着楼梯返回平台并调查电脑。在中和病毒的操作结束即需迎击袭来的敌人。除了用狙击枪点射种外隔平台的近距敌人外，当 Scarmiglione 刚出现时要优先干掉，否则场上同时存在 3 只的话压力会比较大。

### 战略要点

含有收集要素：无

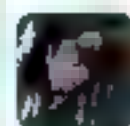
■ 上层各区域追加了几只不同形态的 Scarmiglione，相信在经过 8-3 的历练后它们对玩家已造不成太大威胁。最后的防守战敌人配置不变，建议站在东北的两个高台之间迎敌，这样可以避免被远程火力骚扰。把普通 Ooze 消灭后再伺机狙击 Ooze Tricerne。当 Scarmiglione 出现后建议直接爬上两侧的高台，居高临下攻击可以令其崩溃毫无作用。

## Episode 10 谎言不再

No More Lies

### 10-1

S级评价 命中率85%以上 死亡人数0 过关时间4分钟以内



收集要素 部件×1

Parker 行动的目的地是舰桥，路线则可以散步长廊和客舱区域任选其一。散步长廊的敌人有大量 Hunter 和剑盾型的 Scarmiglione。难度高但路程短。最好紧急回避很快就能通过。客舱区域的敌人为各种

无器的 Ooze，且会再度遇到变异 Rache，将其击倒并活捉可获得部件。Parker 本身的武器配合3枚电击手雷足以打倒 Rache。势不可挡。而且他的超杀技是所有近战武器中最高的，战斗难度不算太高。

### 战略要点

含有收集要素：无

■ 离难度下就不要找 Rachel 的茬儿了。建议对闪避有信心的玩家走散步长廊，拍在西侧大门前的 Ooze Chunk 可以靠开门的无敌时间免遭其自爆。通向电梯处会有 4 种敌人的复合型搭配。消灭前面的 Wall Blister 和 Hunter 后在拐角处扔雷并引爆敌人，便能趁机冲入电梯。在船桥下层还有 Scarmiglione 和 Wall Blister 挡路，一个成功的紧急回避便能决定胜负。



### 10-2

S级评价 命中率85%以上 死亡人数0 过关时间8分50秒以内



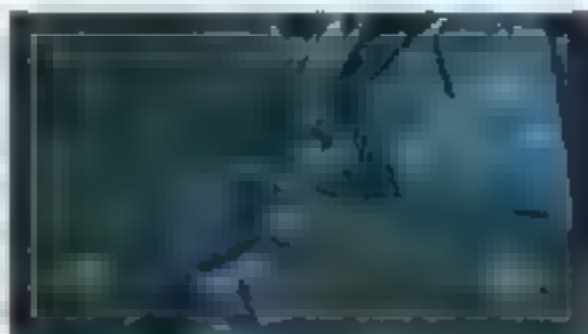
收集要素 枪械×1、

弹药包×2 部件×4

从研究设施上层的红外线雨林的出口离开，进入紧急通路后行进路线只有一条。当燃烧柜 Jill 和 Chris 分离后从右平边的通道通行。在中途会发现受伤的 Parker。扶着他移动时遭遇相变。无头空运转身或使用体术，会掉落变为手枪。当要靠近平桥往去路时，需要返回当侧按下按钮。突然能启动 Ooze 直接用炮气爆炸飞。与 Chris 会合后他会主动开炮，不过伤害很低。还是得主动打爆炮气罐才能快速杀敌。人到这里桥处越发广阔。

CG过场转身可以抢到手枪 Government，枪上还自带一个弹匣。按下开始在限定时间入进战。Causa 难度时限为5分钟。Normal 难度时限为4分30秒。Infanta 难度3分30秒。武器掉下

层的蒸汽需要手动关闭左手边的阀门才能令其停止。突然冲出的 Scarmiglione 建议直接用脉冲手雷炸晕，沿途的敌人也不要过多纠缠。最后漫长的走廊飞船体会逐渐倾斜。看到两个木箱坠落后翻身往回走可以找到弹药包和一个部件。途中落下的油桶要第一时间引爆。否则伤血事小，浪费太多时间才事大。过程中还会有炸弹、酸液弹，第一股靠着右侧走可以避开。第二股同样靠着右侧。不过其翻转时自己要往后退。第一股掉落到海中后再继续前进。本章结束时直升机驾驶员会倒地地“领了盒饭”。



### 战略要点

含有收集要素：部件×1

■ 与 Parker 协力通关的阶段没有变化，重点在后半段的限时部分。原本冲出 Scarmiglione 处会先走出两个 Ooze，用炮气雷消灭它们后向前走少许用脉冲手雷炸晕剑盾，才有时间转动阀门。最后的甲板部分建议优先开炮击破，把能看到的油桶全部打爆，这样跑酷的部分会轻松不少。



## Episode 11 启示录

Revelations

S级评价 命中率55%以上 死亡人数0 过关时间8分20秒以内



收集要素 手印×1

本章就是一场终极 BOSS 战，不过平台中央柱子上有一个手印别忘了。Causa 难度时限为5分钟。Normal 和 Infanta 难度皆为4分钟。玩家的目標不是中央巨大的本体。而是从它身上伸出的变异寄生虫 Maacoda。寄生虫的攻击方式只有冲撞和喷射飞行物，保持不断移动就不难躲过，还可以用枪点射点射。其实玩家完全不用浪费自己的弹药，在战斗进行到一定阶段时直升机上就会投下

火箭筒，它能解决 条寄生虫。务必瞄准了打，推荐用火箭筒连射的技巧。

剧情过后 BOSS 战进入第二阶段。敌兵面对大量的寄生虫战。要点与 8-2 一致。同时出现多条寄生虫时，准确发射榴弹就能确保。枪一个机枪则用于扫射飞行物，连续攻击寄生虫头部也能很快干掉一条。等最后阶段大量寄生虫从 BOSS 口中爆出时，用得到的毒刺导弹瞄准中央。待锁定红黄满。同时就能发射将其击杀。



### 挑战难度要点

★有收集要素：无

BOSS战第一阶段由于时间不死，只要能保证4发火箭筒全数命中，纵使一枪不开也是足以解决的。不过在过渡到第二阶段时生命值不会重置，故之前要抓紧走位，不能浪费太多。第二阶段寄生虫发射的飞行物并不会增多，威胁还是在于冲撞攻击，关键是在同时需对多只寄生虫时尽快用榴弹快速削减数量，这样才能减轻压力。



### 11-2

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间14分50秒以内



收集要素 无

初期 Parker 的弹药非常少，攻击时要确保命中2部。与 Raymond 相调后需等待他的进，并一路走到本楼层南侧“M-3”的门口外，当 Hunter 来袭时成功打出硬直就采薪上弹，

不能给其开手的时机。之后是前往4楼的办公室寻找“上血带”，沿途的补给开始多起来，战斗压力也就有所缓解了。从 Raymond M3 后一人向前，令重 Raymond 到达的地点，并需等待剩下的 Hunter 来袭时成功打出硬直就采薪上弹，

### 挑战难度要点

★有收集要素：无

虽然敌规律没有变化，但 Hunter 的攻击力和生命值都有大幅提升，虽然 Parker 也挨不了几下，由于补给物资匮乏，一些技能辅助位。开门回应的战斗就尽量不要浪费子弹。战斗中尽可能地利用两位 AI 同伴，或做肉盾、或提供火力，他们的攻击力虽然不高，只要时机恰当还是可以把 Hunter 打出硬直的。

## Episode 12 女王之死 The Queen's Dead

### 12-1

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间9分钟以内



收集要素 手印×2 弹药包×1 部件×1

凭借氧气瓶玩家在水下可以畅通无阻了，转开阀门后进入沉船。调查锈死的门，会自动进行切割。被一道电子锁挡住去路时先进入西侧区域，刚才见到的那只 Globster 会在这里按固定的路线来回游动，一旦被咬到是即

死的。除了找规律回避外，丢出脉冲手雷也可以在一定时间内炸晕它。游到最深处的房间调查电源，先断掉电子锁呢开启。离开水面后拾起墙上的“ボイスレコーダ”，逐渐深入前会触发会结束。在最深处的房间见到 Norman，剧情上后拾起“ノーマンのPOA”转身开门触发最终战。

### 挑战难度要点

★有收集要素：弹药包×1、部件×1

在水下见到的 Globster 虽保不交，不过警觉性有所提高，之前有多被几个脉冲手雷的话就不会出意外。

### 12-2

S级评价 命中率85%以上 死亡次数0 过关时间15分钟以内



收集要素 部件×1

接下来就迎接最终 BOSS。区域分割会多出一个 12-1 没有的部件，主角3周回攻。武器方面都有榴弹枪、发射枪的炮台，并用榴弹快速削减数量。这里需要有两手准备，而 Norman 本身也可以多次开根，并草不足时可看准时机快速补位。

最终战分为三个阶段。相比 3DS 版，Norman 有坏修改。它并不是一直靠子弹，唯有在攻击的瞬间才会露出。第一阶段当其腹部发射白光时，会移动到玩家面前也背人。而在爪端向地面。此时以榴弹枪或上置的火箭可以打断其攻击动作。BOSS 单手把入抓起的攻击是危险的，不过可以通过这种动作来躲避。如果补位有失误，成功的话会移动到其身后，以补位上的弱点进行连续打击，很快就能通过第二阶段。

BOSS 本阵后进入第二阶段，在转移后会放出一个分身迷惑玩家。分3种规律：左右并排、

前一后（肩后4后），同一位置先后出现（肩后第一个），无论哪种情况，始终只有口吐紫烟。脚下有黑影的那个才是真的，同样台中换可以打断攻势。摸清规律后就可以尝试用回避闪到其身后或正弱点了。

持续给 BOSS 造成伤害，再次咆哮后便进入第三阶段，最终战的难点才算到来。BOSS 会追加威力极大的前冲突击，分身的规律也有所增多，分成两个后的横向挥爪，最多连续出3次残像的上爪攻击。前者的攻击范围很大，能设些残像的方向跑就能及时避开危险区域。后者则依旧是看准口吐紫烟的进行攻击。此阶段 BOSS 的防御始终暴露在外，而且招式的破绽也非常大。玩家可以积极攻击，如其造成近身伤害后它就会陷入单膝跪地的硬直状态。此时可以换大威力武器猛攻弱点，或是上前追加高爆发力的体术。几个回合后 BOSS 就会被彻底击倒。

### 挑战难度要点

★有收集要素：无

最高难度下 BOSS 攻击的紧急回避判定非常严格，而且攻击威力极大，建议抓不到时机的玩家还是用榴弹枪瞄准心脏的要害战术迎敌。这样虽然稍费时，但可以安全进入第三阶段。最终阶段 BOSS 的攻势更加丰富，不能仅靠被杀回避，直接去武器箱换出火箭筒，找准 BOSS 的硬直时机将其彻底击溃。





## 资料列表

## 隐藏手印

下面给出全部 30 个隐藏手印的隐藏位置  
请玩家参考右上角的地图和手印照片进行搜寻  
由于不少区域都是无法返回的，建议在到达相应章节后第一时间完成扫描，免得遗漏



A1-2 废弃海港北边原有FBC车道的墙面上



A1-3 居民区 - 狗屋北边狭长隧道的墙角下



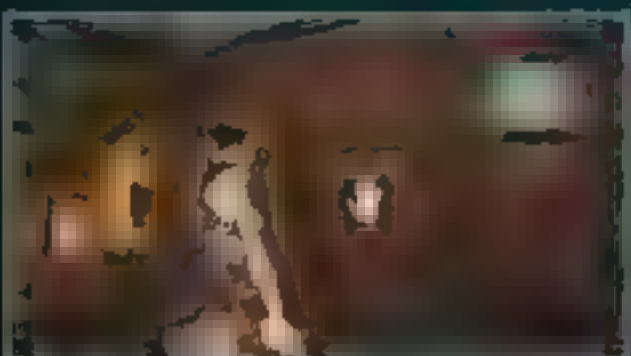
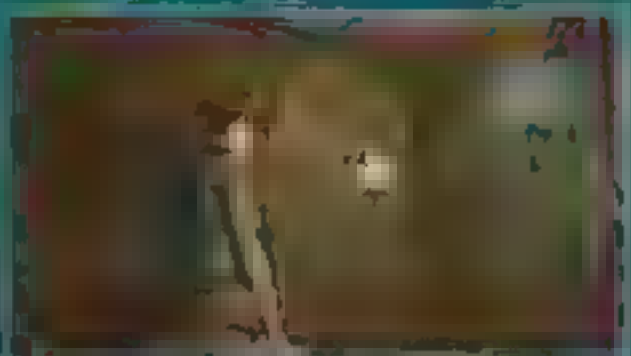
A1-3 居民区 - 狗屋北边狭长隧道的墙角下



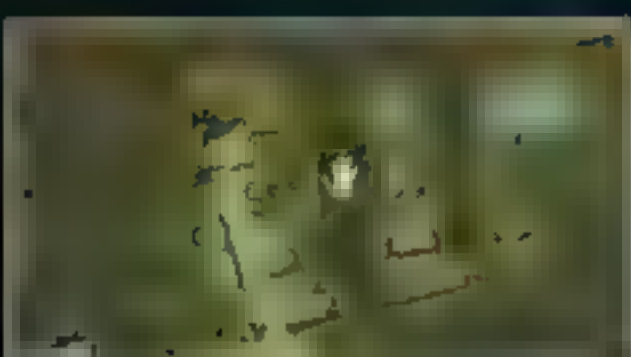
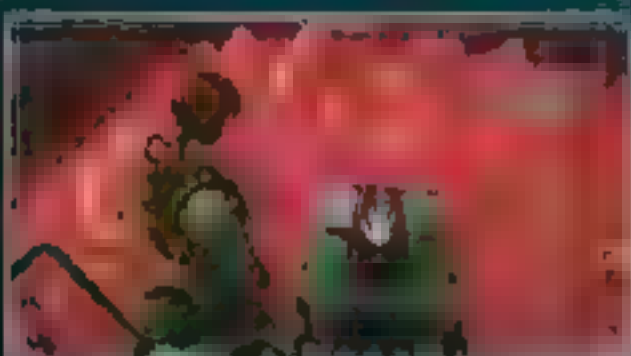
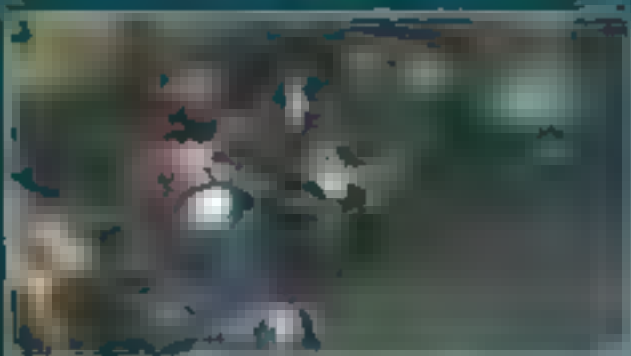
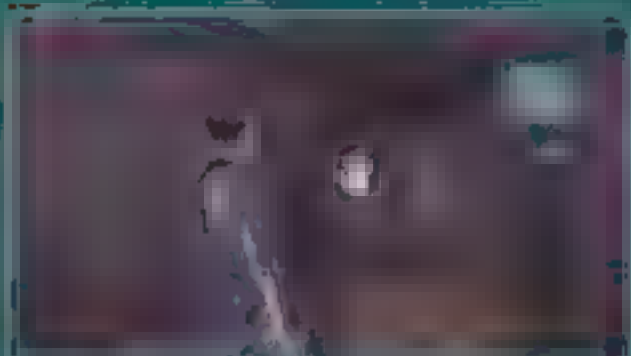
A1-3 居民区 - 狗屋北边狭长隧道的墙角下



A2-1 火车站 - 铁轨旁的墙壁上

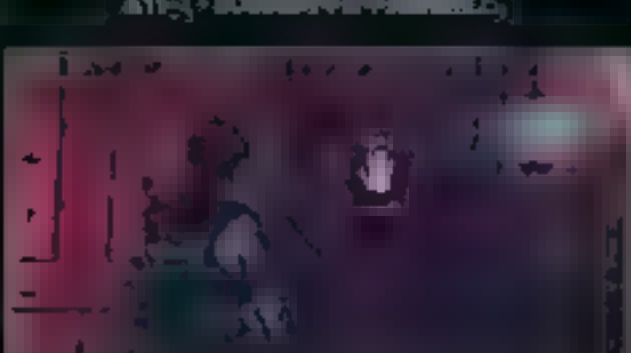
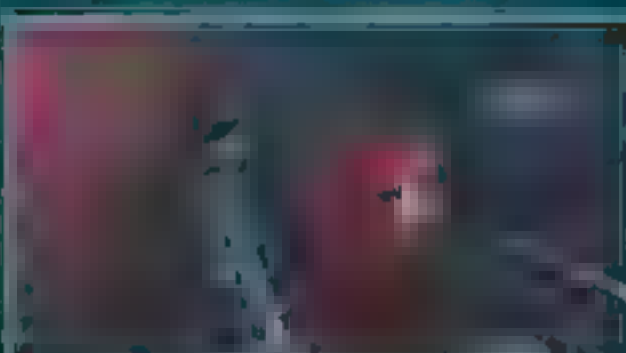
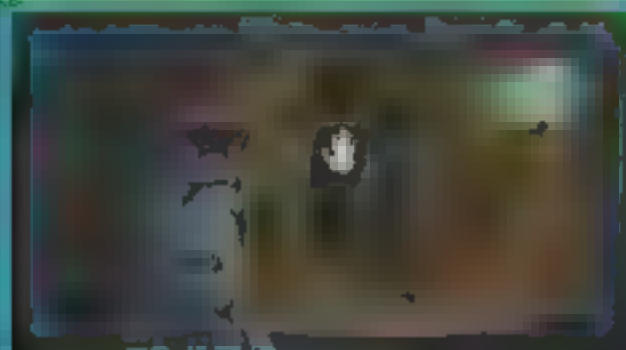


A2-4 居民区 - 狗屋北边狭长隧道的墙角下



A4-3 居民区 - 狗屋北边狭长隧道的墙角下





▲7-0狙击步枪+弹匣容量高+电击时间较长+电击上(电击B-1再补)

▲1B-1突击步枪+弹匣容量高+电击时间较长+电击上

## 枪械

以下是战役模式中全部枪械(包括DLC1)的人手方式和各项初始能力。玩家在利用改造部件强化枪械时,可以有效地对弱点进行弥补,或是进一步强化优势。除了游戏中可以直接查看到的威力、连射速度、装弹数和改造后倍镜数外,其他都是隐藏数据。“连射速度”和“上弹速度”数值越大表示速度越快。“反作用力”是指开枪后准星的偏移程度,数值越大偏移得越明显。“穿透力”大于1的表明子弹可以穿透敌人命中后面的目标。“衰减距离”表示枪械的火力射程,超出该距离后造成的伤害会以“威力衰减倍率”,“硬直”是指将敌人打出硬直状态的能力,数值越大效果越好,“足击力”表明攻击命中敌人后令其行动减慢的能力,“足击时间”即行动减慢的有效时间,“舍心率”是攻击命中敌人弱点时发生冒火花光的舍心,击中的几率,发动时的伤害会以“舍心伤害倍率”。





## 手枪

威力: 150	反作用力: 0	衰减距离: 8m	硬直力: 150	会心率: 10%
连射速度: 1.58	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.7	足止力: 0.5	会心伤害倍率: 5
装弹数: 10	贯通力: 0	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.33s	改造插槽: 3
名称: Government				
威力: 200	反作用力: 0	衰减距离: 8m	硬直力: 200	会心率: 0%
连射速度: 1.37	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.7	足止力: 0.35	会心伤害倍率: 5
装弹数: 7	贯通力: 0	上弹速度: 0.9	足止时间: 0.67s	改造插槽: 3
入手方式: 10-3倒计时开始后, 被击者可看到在附近				
威力: 30	反作用力: 0	衰减距离: 8m	硬直力: 130	会心率: 10%
连射速度: 1.58	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.7	足止力: 0.5	会心伤害倍率: 5
装弹数: 8	贯通力: 0	上弹速度: 1.3	足止时间: 0.33s	改造插槽: 5
名称: G18				
威力: 100	反作用力: 0	衰减距离: 8m	硬直力: 300	会心率: 10%
连射速度: 5.00	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.7	足止力: 0.5	会心伤害倍率: 5
装弹数: 28	贯通力: 0	上弹速度: 1.1	足止时间: 0.33s	改造插槽: 3
入手方式: 初始30个隐藏手枪				
威力: 40	反作用力: 0	衰减距离: 8m	硬直力: 140	会心率: 20%
连射速度: 1.77	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.7	足止力: 0.5	会心伤害倍率: 5
装弹数: 8	贯通力: 0	上弹速度: 1.2	足止时间: 0.33s	改造插槽: 4
名称: Government: Parker Model				
威力: 180	反作用力: 0	衰减距离: 8m	硬直力: 190	会心率: 5%
连射速度: 2.0	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.7	足止力: 0.35	会心伤害倍率: 8
装弹数: 4	贯通力: 0	上弹速度: 0.8	足止时间: 0.67s	改造插槽: 3
入手方式: DLC				
威力: 100	反作用力: 0	衰减距离: 8m	硬直力: 100	会心率: 70%
连射速度: 2.73	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.7	足止力: 0.5	会心伤害倍率: 2.5
装弹数: 2	贯通力: 0	上弹速度: 2.0	足止时间: 0.33s	改造插槽: 3

## 霰弹枪

威力: 180x6	反作用力: 0	衰减距离: 6m	硬直力: 160	会心率: 10%
连射速度: 0.74	命中半径: 5cm	威力衰减倍率: 0.5	足止力: 0.3	会心伤害倍率: 3
装弹数: 4	贯通力: 1	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.67s	改造插槽: 3
名称: Remington				
威力: 130x6	反作用力: 0	衰减距离: 6m	硬直力: 130	会心率: 10%
连射速度: 0.94	命中半径: 5cm	威力衰减倍率: 0.5	足止力: 0.3	会心伤害倍率: 3
装弹数: 6	贯通力: 1	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.67s	改造插槽: 4
名称: Hydre				
威力: 130x9	反作用力: 0	衰减距离: 6m	硬直力: 140	会心率: 10%
连射速度: 0.9	命中半径: 5cm	威力衰减倍率: 0.5	足止力: 0.3	会心伤害倍率: 3
装弹数: 5	贯通力: 1	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.67s	改造插槽: 2
入手方式: 被击模式Hornet的上弹速度提升				

## 冲锋枪

威力: 110	反作用力: 0.3	衰减距离: 10m	硬直力: 65	会心率: 10%
连射速度: 7.50	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.8	足止力: 0.8	会心伤害倍率: 3
装弹数: 50	贯通力: 0	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.17s	改造插槽: 3
名称: P90				
威力: 90	反作用力: 0.15	衰减距离: 0m	硬直力: 60	会心率: 10%
连射速度: 10.00	命中半径: 1cm	威力衰减倍率: 0.8	足止力: 0.6	会心伤害倍率: 3
装弹数: 60	贯通力: 0	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.17s	改造插槽: 4
入手方式: Informa难度限定, 4-1被击者时必备(需完成本关处理)				
威力: 120	反作用力: 0.5	衰减距离: 10m	硬直力: 60	会心率: 10%
连射速度: 7.50	命中半径: 15cm	威力衰减倍率: 0.8	足止力: 0.6	会心伤害倍率: 4
装弹数: 42	贯通力: 1	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.17s	改造插槽: 3
名称: G36				
威力: 140	反作用力: 0.8	衰减距离: 10m	硬直力: 70	会心率: 10%
连射速度: 5.00	命中半径: 15cm	威力衰减倍率: 0.8	足止力: 0.6	会心伤害倍率: 4
装弹数: 30	贯通力: 1	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.17s	改造插槽: 4
入手方式: 3-3与Chris会合后自动追加在武器箱内				



調查檢

威力 100	反作用力: 0	衰减距离 -	硬直力: 600	会心率 70%
连射速度 0.60	命中半径: 3cm	威力衰减倍率: ~	足止力: 0.5	会心伤害倍率 4
装弹数 8	弹头重 1	上弹速度: 1.0	足止时间 0.33s	改造增幅 4
威力 700	反作用力: 0	衰减距离 -	硬直力 500	会心率 70%
连射速度 1.43	命中半径: 3cm	威力衰减倍率 -	足止力 0.5	会心伤害倍率 5
装弹数 5	弹头重 1	上弹速度: 1.0	足止时间: 0.33s	改造增幅 3

毒辣枪

入手方式: 3-1 客室下駄、番組「アエルトロのカードキー」完成の直向内				
威力 500	反作用力: 0	衰減距離 20m	硬直力: 900	食心率: 10%
連射速度 0.94	命中半径 1cm	威力衰減倍率 0.8	足止力: 0.2	食心傷害倍率 2
装弾数 6	貫通力	上弾速度 1.0	足止時間 1s	改造倍増 3
威力 200	反作用力: 0	衰減距離 20m	硬直力: 700	食心率 10%
連射速度 1.25	命中半径 1cm	威力衰減倍率 0.8	足止力 0.2	食心傷害倍率 2
装弾数 8	貫通力	上弾速度 0.9	足止時間 1s	改造倍増 2

Figure 1

游戏中的弹药上限扩充包位  
曾参见右表。这半按章节的  
顺序划分。等全部弹药包都拿齐  
后，各种子弹的初始容量和最大  
上限为：手枪 30 → 400、霰弹  
枪 20 → 300、狙击枪 20 → 300  
冲锋枪 80 → 700、霰林枪  
10 → 200。

## 1462

以下是战役模式的全部改造部件，而按顺序标注的部件则方便于玩家查找补篇。标有“调档”的表示调档后才能调查，而标有“地狱难度”的则是Intern难度限定的传说部件。

4-2船舱区域·上层被破坏的通讯装置左侧	弹药包·手枪
3-2船舱区域·下层需要“浮轮的破”开启的小房间内货架上(需扫墙)	弹药包(霰弹枪)
3-2船舱甲板	弹药包(霰弹枪)
4-1水边区域	弹药包·冲锋枪
4-1水边区域·在1区平西北角(地图厚度·需扫墙)	弹药包、霰弹枪
1-1哨站区域	弹药包·手枪
4-1哨站区域·北制角子机之间(地图厚度)	弹药包·狙击枪
5-2船底区域·从动力室、通风室、厕所走廊等走到	弹药包(冲锋枪)
5-2船底区域·从动力室走到机舱附近不倒塌的浮桥楼梯下,地狱难度	弹药包(霰弹枪)
6-2船底区域·动力室一层东北角的桌上(地狱难度)	弹药包、手榴弹
6-2船底区域·从动力室的天花逃生后爬入的管道内	弹药包、霰弹枪
6-2展望台·BOSS战的房间北侧	弹药包·狙击枪
6-2展望台·BOSS战的房间南侧(需扫墙)	弹药包、冲锋枪
6-2展望台·BOSS战的房间南侧(地图厚度)	弹药包、狙击枪
7-2船舱下层·东南角的货架格边,建议6-1再回收	弹药包(霰弹枪)
6-1船底区域·控制室东北的扶梯向上游的管道上	弹药包·狙击枪
6-3货物电梯下层·新到货物“ウェルトロの力トキ”开启的门后管道内(地狱难度)	弹药包(冲锋枪)
6-3防敌区域·通往研究设施的半圆形通道内,走出电梯时贴在左手边(地狱难度)	弹药包(手枪)
9-2研究设施上层·需指纹认证进入的房间中央桌上	弹药包·冲锋枪
10-2紧急通路·首次发生爆炸时的着火处	弹药包(手枪)
10-2船制长廊·目睹水筒掉落转身回去就能看到	弹药包·霰弹枪
12-1海底沉船·目睹怪物吞食尸体处左手边的房间	弹药包·狙击枪
12-1海底沉船·放置尸体的餐厅北侧的房间桌上(地狱难度)	弹药包(霰弹枪)

贈書精神其性愛

1 船桥上层 通风管道落下尸体处正前方，楼梯（地狱难度）	ダメージⅢ	威力+40%
2 2客室下阶 与Parker合力踢开的铁门左侧	ダメージⅠ	威力+10%
2-2客室下阶 J10被压的303室茶几上（地狱难度）	ハーストⅢ	一次射击连续发射5发子弹
2 2客室下阶 从Parker手中得到诱爆地雷处，左侧半堵墙上（需扫墙）	ファイアレットⅠ	连射速度+15%
3 2船桥下层 “舵轮の键”所在的房间内的办公桌上	ダメージⅡ	威力+20%
3-2船桥下层 用“舵轮の键”开启的房间内茶几上（地狱难度，需扫墙）	ロングマガジンⅤ	装弹数+150%
3 2客室上层 用“舵轮の键”开启的303室床下（需扫墙）	ハーストⅠ	一次射击连续发射2发子弹
3 2客室上层 用“舵轮の键”开启的303室进门处墙柜上（地狱难度，需扫墙）	ダメージⅣ	威力+60%
3 2圆形大厅 1F西北角的展示台内	ロングマガジンⅠ	装弹数+20%
3 2圆形大厅 3F西侧的矮柜上（地狱难度，需扫墙）	プラスナックルⅠ	体术伤害+200%
3 2泳池区域 净水处理室内装置右侧	ファイアレットⅠ	连射速度+15%
1 2泳池区域 净水处理室内装置左侧（地狱难度）	チャージショットⅣ	可以蓄力射击，威力3倍，打出硬直的能力2倍
3 2散步长廊 下层左侧的桌子上	ファイアレットⅡ	连射速度+30%
4-1泳池区域 东北长椅边	ロングマガジンⅡ	装弹数+40%
4 1泳池区域 东侧吧台上	チャージショットⅠ	可以蓄力射击，威力3倍，打出硬直的能力6倍
4 1泳池区域 东南长椅上（地狱难度）	ナロウⅡ	霰弹枪的散射范围缩小12
4-1客室下阶 食堂处用“铁锚の键”开启的房间桌下（需扫墙）	インフアイターⅠ	目标距离在4m以内时威力上升（最大+30%
4 1客室下阶 食堂处用“铁锚の键”开启的房间沙发边（地狱难度，需扫墙）	インフアイターⅢ	目标距离在4m以内时威力上升（最大+100%）
4 1赌场区域 VIP室内矮柜上（需扫墙）	クリティカル	会心攻击率+30%



## 奖励附件具体位置

奖励附件	奖励效果
4-1货物电梯·上层西南角的电门前	バインド I 阻止敌人行动的能力+100%
4-1船员居住区·Chris人偶所在的房间内	ファイアレート II 连射速度+30%
4-1船员居住区·Chris人偶所在房间内的箱子(地狱难度·需扫荡)	テイス III 打出硬直的能力+300%
4-1船员居住区·首次遭遇变异Rachel,她走过的通风管道下方(需扫荡)	ロングマガニン II 装弹数+40%
5-2船底区画·动力室下层东北角的桌上	テイス I 打出硬直的能力+50%
5-2船底区画·冲锋枪AUG所在的房间内	ダメージ II 威力+20%
6-2展望台·与BOSS战斗的房间西侧窗户(需扫荡)	ダメージ III 威力+40%
6-2展望台·与BOSS战斗的房间西北沙发边(地狱难度·需扫荡)	クリティカル III 会心攻击率+100%
6-2展望台·最高处修复无线电之前的突出平台上(地狱难度)	ファイアレート V 连射速度+150%
7-1客室区域·上下阶都会遇到变异Rachel,需将其击倒	バースト IV 一次射击连续发射3发子弹
7-1客室上阶·逃进在等画后,需要用“ヴェルトロのカートキ”开启的保险柜	バースト II 一次射击连续发射2发子弹
7-1船桥下画·“舵轮の鍵”所在的房间,需要用“ヴェルトロのカートキ”开启的保险柜	ダメージ IV 威力+60%
7-1船首甲板·需要用“ヴェルトロのカートキ”开启的保险柜	テイス II 打出硬直的能力+100%
7-2船首甲板·JAV的尾部正中央	ロングマガニン III 装弹数+80%
7-2船舱上层·北侧集装箱的西边	ダメージ III 伤害+40%
7-2船舱上层·出电梯的武器箱左侧(地狱难度·需扫荡)	ノロダ II 上弹速度+80%
7-2船舱上层·逃跑的过程中会遇到变异Rachel,需将其击倒	バインド II 阻止敌人行动的能力+500%
7-2船舱下层·逃跑的目的地门口有1只Scagdead,需将其击倒	インフアイタ II 目标距离在4m以内时威力上升(最大+70%)
7-2船舱下层·东北的集装箱西侧(地狱难度)	ロングマガニン VI 装弹数+200%
8-1船底区画·第5章时开启齿轮机关,获得“再启动キ”位置的东南角杆处	ダメージ IV 威力+60%
8-1船底区画·第5章时开启齿轮机关,获得“再启动キ”位置的东南角杆处	ファイアレート III 连射速度+60%
8-1货物电梯·中层平台的集装箱上	ロングマガニン III 装弹数+80%
8-3防御区画·登岸拒敌的房间武器箱右侧(地狱难度·需扫荡)	ダメージ VI 威力+150%
8-3防御区画·灭虫通道前的长椅上	ナロウ I 霰弹枪的散弹范围缩小4
8-3防御区画·Chris进入的又角通道内(需扫荡)	ロングマガニン IV 装弹数+100%
8-2研究设施·上层僵尸房内(需扫荡)	ノロダ I 上弹速度+40%
9-2研究设施·下层两个Scarmiglione所在的房间内	ダメージ V 威力+80%
8-2研究设施·下层红色的稠布液体中	チャージショット II 可以蓄力射击,威力3倍、打出硬直的能力2倍
10-1客室区域·上下阶都会遇到变异Rachel,需将其击倒	バースト VI 一次射击连续发射3发子弹
0-2紧急通路·游泳逃离的过程中目睹两个箱子掉下果,就在箱子后	ロングマガニン IV 装弹数+100%
0-2紧急通路·倒计时的开始时架枪处获得手枪(Government制式)	エクランナ I 残余体力越少威力越大(最大+120%)
0-2紧急通路·倒计时的开始时架枪处手枪的右侧(地狱难度·需扫荡)	バースト V 一次射击连续发射3发子弹
0-2紧急通路·限时逃离途中目睹两个Oozu掉下来时前方的木箱内	クリティカル I 会心攻击率+30%
12-2海底沉船·首次见到巨大的Globster尸体处,切割开始侧扩大1	ファイアレート IV 连射速度+60%
2-1海底沉船·电源所在区域的东北角水中(地狱难度)	チャージショット II 可以蓄力射击,威力3倍、打出硬直的能力2倍
12-2海底沉船·最终BOSS战开始后北侧的废墟下(需扫荡)	ダメージ VI 威力+150%
战役模式Causal以上难度通关	ダメージ III 威力+40%
扫描全部种类的敌人	チャージショット III 可以蓄力射击,威力2.5倍、打出硬直的能力2倍
战役模式Normal以上难度不死通关	エクランナ II 残余体力越少威力越大(最大+200%)
	オートロダー I 自动上弹且没有上弹动作









## 角色等级

随着经验值的不断累积,角色能够升级,玩家可用角色的等级共通,敌人的等级则受关卡影响。玩家的等级主要影响以下三个方面:1.所装备的武器等级。武器等级不能高于角色等级。如果是,玩家在进入界面手动调低角色等级。则所装备的武器也会暂时降低到相应等级时的威力数值。2.体力。近战武器、爆炸武器对人体的伤害威力,会随角色等级的提升而增加。3.敌我等级差影响相互间的伤害倍率,我方角色的等级比敌人高出的越多,则攻击的威力越高。受到的伤害越低,反之亦然。



## 敌人特性

可以观察到敌人的血槽以及攻击时的具体伤害数值是探索模式的一大特点,玩家可以借此了解敌人的弱项。角色的伤害数值为千分,红色数值表示命中敌人的伤害。白色数值表示敌人对玩家的伤害数值。有的敌人在战斗中会带有4种不同的标记。其能力比一般怪物要强出许多。具体如下:紫色下记——BOSS级敌人。全能力是通常敌人的1.5倍。红色箭头——HP和攻击力大幅提升。但移动和攻击速度较为迟缓。绿色盾牌——体积比普通敌人大,HP和防御力大幅提升,但动作非常缓慢。蓝色小人——体积比普通敌人小。HP和速度大幅提升。移动非常快。非常难缠。

此外,当关卡上出现“!”号标记时表明其中有带特殊名字的敌人出现。其能力比普通敌人要强。体力为1.1倍。在探索模式中,玩家可以选择购买各种武器和部件。购买武器和部件时,武器和改造部件的等级都会随角色等级而提升。2.补充子弹、爆炸武器和药草。治疗型的道具都可在商店购买。3.增加携带子弹、爆炸武器和药草的上限,“弹药バッグ”在角色等级达到5时追加,“ホルダー”在角色等级达到10时追加,“ハーフケース”在角色等级达到15时追加。4.购买防弹衣补充强化防御力。“ボディアーマー”在角色等级达到7时追加(原本箱的在50级出现),5.扩大武器箱的容量。“追加ストレージ”在初期就可购买。每次都能令容量增加12格。6.强化武器的威力、连射速度和装弹数。“ブースト”要在通关A或了Deep难度的全

## 武器改造

在关卡中获得武器箱或零件包,每集时就能得到随机的武器和部件。武器本身也有等级的概念。否则敌人获得的武器等级与关卡的难度有关,难度越高越容易掉好装备,而商店中贩卖的武器等级和部件质量则与角色等级成正比。武器的最高等级为50级,同等级、同种武器在部件的扩展槽数量上也会有所不同。此外,本作还给武器追加了“修正”“夕夕”的属性。武器名称后面跟着修正和夕夕会自带一些特殊效果(具体与武器相关),这也进一步增加了刷武器的乐趣。在关卡中最多只能携带3把主武器出战(关卡中)会出现补给的武器箱(探索模式)。

淘汰下来的武器可以卖钱。其上装备着的部件会自动解除。在玩家通过Deep和Abyss难度的全部关卡后,还可以在商店花钱对武器进行有针对性的强化。

探索模式下的改造部件数量更为庞大。不过部分效果相比战役模式有所下调。此外还有联机专用的部件,具体请参看后面的资料篇。一些效果强劲的改造部件如暴食、自动回复等,都需要在高难度的关卡里反复刷取。另外必须一提的是,由于角色等级与近战武器、爆炸武器的威力成正比,所以在战斗中这些副武器也能起到至关重要的作用。

## 商店功能

本作的BP可以到这里进行消费。商店一共有以下几种功能:1.购买武器和部件。每次进入商店时武器和改造部件的等级都会随角色等级而提升。2.补充子弹、爆炸武器和药草。治疗型的道具都可在商店购买。3.增加携带子弹、爆炸武器和药草的上限,“弹药バッグ”在角色等级达到5时追加,“ホルダー”在角色等级达到10时追加,“ハーフケース”在角色等级达到15时追加。4.购买防弹衣补充强化防御力。“ボディアーマー”在角色等级达到7时追加(原本箱的在50级出现),5.扩大武器箱的容量。“追加ストレージ”在初期就可购买。每次都能令容量增加12格。6.强化武器的威力、连射速度和装弹数。“ブースト”要在通关A或了Deep难度的全

部关卡后才追加,A-E对应5类不同的枪械,每把武器最多强化30次。详细改造强化上限5次。7.给武器附上标签属性。“タグ変更”要在玩家完成了Abyss难度的全部关卡后才会追加。不过稀有标签并不能通过此方法获得。

初期由于玩家的等级提升很快,不建议将有限的资金花在购买武器、部件上,应该优先扩充了弹药、药草的容量上限并购买防弹衣。等到角色等级提升,但是武器等级没跟上,过关感觉吃力时再适当利用商店刷几把枪。不过商店最高只能刷出46级的枪械。更强大的武器需要在高难度的关卡下凭运气刷。各难度下的12关和20关是刷武器和部件的好去处。Deep第2关、Abyss第1关由于关卡短且难度相对较低,争取达成“三位一体”评价的话也能获得下BP和经验值奖励。

## 资料篇

## 人物属性

以下是本模式中全部可用角色的特性和解锁条件(包括DLC角色),相比3DS版,本作在选择不同服装时角色特性也会发生变化。角色能力在各有有所长的同时,

必然也会有一些弱项,玩家需要根据当前武器的配置来合理选人。除了游戏中明确显示的人物特性外,一些隐藏的特性也会在战斗中表





Jill	通常装备	初期解锁	手枪上弹速度+100%、连射速度+35%、冲锋枪上弹速度+80%、连射速度+35%、霰弹枪上弹速度+5%、连射速度+5%	近战武器伤害+15%、攻击速度+50%；体术伤害+10%、受到伤害+12%
Jill	轻装备	获得任意一把起爆有武器	手枪上弹速度+140%、连射速度+45%、冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%、狙击枪上弹速度+12%、连射速度+10%	近战武器攻击速度+50%、爆炸武器有效范围+20%、受到伤害+8%
Jill	海盗装	完成EX关卡“幽灵船”	手枪上弹速度+70%、连射速度+25%、霰弹枪上弹速度+5%、连射速度+5%、冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%、狙击枪上弹速度+10%、连射速度+10%、狙击枪上弹速度+5%、连射速度+5%	近战武器伤害+5%、攻击速度+80%、体术伤害+5%、爆炸武器有效范围+5%、紧急回避有效范围+80%、受到伤害+5%
Chris	雪山装备	初期解锁	手枪上弹速度+0%、连射速度+10%、霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%、狙击枪上弹速度+30%、连射速度+10%	受到伤害+6%
Chris	通常装备	角色的等级达到30级以上	手枪上弹速度+10%、连射速度+10%、冲锋枪上弹速度+10%、连射速度+10%、霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%、狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	近战武器伤害+10%、攻击速度+20%
Chris	水兵装	一次攻击打出10万以上的伤害	霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%、狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%	近战武器伤害+10%、体术伤害+10%、受到伤害+6%、使用回血药草的3种内无敌
Parker	通常装备	初期解锁	霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+18%、狙击枪上弹速度+10%、连射速度+10%	近战武器伤害+100%、攻击速度+20%、体术伤害+10%、紧急回避有效范围+25%、受到伤害+6%
Parker	轻装备	累积获得10个特殊评价	手枪上弹速度+100%、连射速度+35%、霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+10%、冲锋枪上弹速度+10%、连射速度+10%、霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%	受到伤害+12%
Parker	FBC	累积击倒一万敌人	手枪上弹速度+70%、连射速度+25%、冲锋枪上弹速度+10%、连射速度+10%、霰弹枪上弹速度+100%、连射速度+35%、狙击枪上弹速度+10%、连射速度+10%	爆炸武器有效范围+20%、受到伤害+18%
Kelth	雪山装备	通过战役模式第6章	手枪上弹速度+0%、连射速度+0%、冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%、狙击枪上弹速度+10%、连射速度+10%	近战武器伤害+45%、体术伤害+45%、受到伤害+12%
Kelth	BSAA	以S评价完成Dark Chasm难度的全部关卡	手枪上弹速度+10%、连射速度+10%、冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%	近战武器伤害+60%、体术伤害+80%、爆炸武器有效范围+20%
Kelth	忍者装	角色的等级达到50级	霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+10%、冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%；霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+10%	近战武器伤害+100%、攻击速度+20%、体术伤害+10%、紧急回避有效范围+120%、受到伤害+24%
Jessica	雪山装备	完成Dark Chasm难度的全部关卡	冲锋枪上弹速度+30%、连射速度+15%；霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+10%、狙击枪上弹速度+130%、连射速度+35%	近战武器攻击速度+40%
Jessica	潜水装备	完成Deep Trench难度的全部关卡	冲锋枪上弹速度+80%、连射速度+35%、狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	近战武器伤害+10%、攻击速度+30%、体术伤害+10%、受到伤害+6%
Jessica	FBC	角色的等级达到40级以上	霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+10%、冲锋枪上弹速度+50%、连射速度+25%；狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%	近战武器攻击速度+40%、紧急回避有效范围+60%、受到伤害+12%
Quint	雪山装备	角色的等级达到50级以上	手枪上弹速度+10%、连射速度+10%、霰弹枪上弹速度+30%、连射速度+10%、狙击枪上弹速度+10%、连射速度+10%	近战武器伤害+30%、体术伤害+30%、爆炸武器有效范围+130%、受到伤害+18%
Quint	BSAA	获得全部一把起爆有武器	霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+25%	近战武器伤害+10%、体术伤害+10%、爆炸武器有效范围+80%
Raymond	-	角色的等级达到60级以上	手枪上弹速度+40%、连射速度+5%、霰弹枪上弹速度+80%、连射速度+40%、冲锋枪上弹速度+10%、连射速度+10%	近战武器+20%、受到伤害+9%
O'Brian	-	角色的等级达到20级以上	手枪上弹速度+140%、连射速度+75%、霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+10%、冲锋枪上弹速度+10%、连射速度+10%、霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+10%	爆炸武器有效范围+80%、紧急回避有效范围+25%、受到伤害+18%
Morgan	-	以S评价完成Deep Trench难度的全部关卡	霰弹枪上弹速度+50%、连射速度+25%、狙击枪上弹速度+80%、连射速度+25%	爆炸武器有效范围+20%、紧急回避有效范围+25%、受到伤害+3%
Norman	-	完成Abyss难度的全部关卡	手枪上弹速度+10%、连射速度+10%、冲锋枪上弹速度+5%、连射速度+5%、狙击枪上弹速度+50%、连射速度+18%	近战武器伤害+30%、攻击速度+20%、体术伤害+30%、爆炸武器有效范围+80%
Rachel	-	初次达成一位（体术奖励：无伤、全灭、低等级）	手枪上弹速度+10%、连射速度+10%、霰弹枪上弹速度+30%、连射速度+10%、狙击枪上弹速度+10%、连射速度+10%	近战武器攻击速度+10%、紧急回避有效范围+25%、受到伤害+12%、体力每秒自动回复1
Hunk	-	以S评价完成Abyss难度的全部关卡	霰弹枪上弹速度+35%、连射速度+15%、冲锋枪上弹速度+100%、连射速度+45%、霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+0%、狙击枪上弹速度+10%、连射速度+10%	近战武器攻击速度+20%、体术伤害+10%、紧急回避有效范围+120%、受到伤害+18%
Ooze Rachel	DLC		手枪上弹速度+30%、连射速度+25%、霰弹枪上弹速度+20%、连射速度+20%、冲锋枪上弹速度+20%、连射速度+25%、狙击枪上弹速度+15%、连射速度+25%	近战武器伤害+60%、攻击速度+30%、体术伤害+90%、爆炸武器有效范围+20%、紧急回避有效范围+80%、受到伤害+21%、体力每秒自动回复4.5
Lady Hunk	DLC		手枪上弹速度+5%、连射速度+5%、霰弹枪上弹速度+100%、连射速度+70%、冲锋枪上弹速度+10%、连射速度+10%、霰弹枪上弹速度+10%、连射速度+10%、狙击枪上弹速度+5%、连射速度+5%	近战武器伤害+10%、攻击速度+40%、体术伤害+25%、爆炸武器有效范围+5%、受到伤害+6%



突袭模式的大部分关卡中都能藏着一只金黄色的 Aquiezzo, 其外形有些像带刺的河豚。消灭它可以获得武器箱或者部件包(幽灵船除外)。它也在“全灭”评价的目标范围内。下面给出各关卡内隐藏彩蛋的位置和出现条件, 方便玩家们寻找击破。

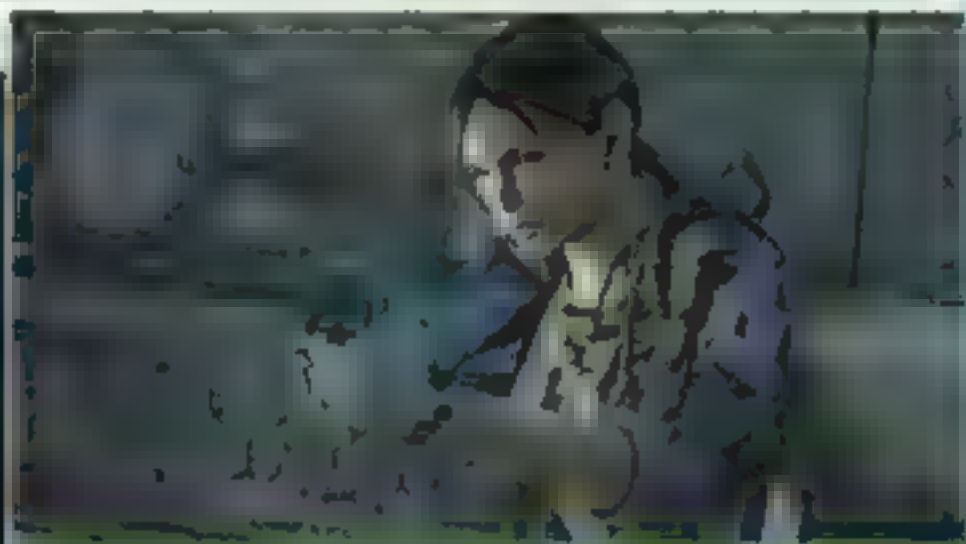
关卡	模式	条件
Stage1	Dark	无
	Deep/Abyss	电梯所在区域东南角货箱下
Stage2	Dark/Deep/Abyss	消灭东半区的全部敌人, 获得钥匙后出现在东南走廊
Stage3	Dark/Deep/Abyss	船员居住区的洗衣房内(需要船员居住区的钥匙)
Stage4	Dark/Deep	通过吊桥、需要取得钥匙的区域内。全灭敌人后出现
	Abyss	消灭吊桥之前区域的全部敌人后, 出现在吊桥东岸大箱边
Stage5	Dark	客室上阶30+重洗手间内
	Deep	客室上阶30+室内床铺边
	Abyss	无
Stage6	Dark/Deep/Abyss	无
Stage7	Dark/Deep/Abyss	在等待电梯到来的大厅消灭敌人后出现(取得钥匙后还会刷出敌人)
Stage8	Dark/Deep/Abyss	在赌场区域消灭全部敌人后出现
Stage9	Dark/Deep/Abyss	无
Stage10	Dark/Deep	坠机区域, 消灭敌人后出现在机舱附近
	Abyss	坠机区域, 消灭敌人后出现在机舱附近(奖励出现后还会刷出敌人)
Stage11	Dark/Deep	散步长廊, 消灭敌人获得钥匙后出现在上阶关闭闸门的走廊
	Abyss	赌场区域, 消灭敌人出现奖励后, 再击倒后援敌人就会出现水池边
Stage12	Dark/Deep/Abyss	无
Stage 3	Dark/Deep/Abyss	消灭所有敌人后, 在赌场区域, 在赌场区域, 在赌场区域
Stage14	Dark/Deep	1. 关卡一开始就出现在南侧通往电梯的通道内 2. 进入防弹区后, 北侧窗户破裂的房间内
	Abyss	无
Stage15	Dark	客室下阶200室内
	Deep	客室下阶烟雾弥漫的食堂走廊(走廊中需要钥匙卡开启的房间内)
	Abyss	客室下阶200室内, 击倒室内敌人后出现
Stage16	Dark/Deep/Abyss	录像监控室内, 需用钥匙开启
Stage17	Dark/Deep	将点奖励所在的房间内。全灭之前所有敌人会出现
	Abyss	研究设施下层红区房间, 击倒后援敌人后出现。全灭之前所有敌人会出现
Stage 18	Dark/Deep/Abyss	无
Stage19	Dark/Deep/Abyss	无
Stage20	Dark/Deep/Abyss	无

## 武器标签

武器标签是本作的新增要素, 纵使同一等级的同种武器。由于附带标签的不同, 性能上也有可能出现极大差异。注意。带有标签的武器并不一定就是较好的, 还需要看标签特性是否适合当前武器, 比如反作用力大的突击步枪配上瞄准镜效果的“ロングレンジ”在连射时会令玩家晕头转向。此外, “稀有标签”指的是除以下标签外的特殊标签, 每种武器各不相同。比如手枪 M92F 是“リベレーター”, 冲锋枪 P-90 是“レッドストーム”。稀有标签是不能靠商店强化出的, 只能在关卡中刷到。

“ロングレンジ”在连射时会令玩家晕头转向。此外, “稀有标签”指的是除以下标签外的特殊标签, 每种武器各不相同。比如手枪 M92F 是“リベレーター”, 冲锋枪 P-90 是“レッドストーム”。稀有标签是不能靠商店强化出的, 只能在关卡中刷到。

ノックアノスト	4m以内威力+14%、垂直力+40%、6m以外威力-14%
ロングレンジ	6m以外威力+16%、武器自带瞄准镜、移动速度+10%、4m以内威力-10%
イーゾーグリップ	体术威力+20%、近战武器威力+30%、防御力+9%、装弹数-50%、连射速度-15%
スピートショット	连射速度+35%、装弹数+15%、上弹速度-20%
ステディハント	反作用力-60%、会心率+60%、连射速度+15%、命中半径-70%
スピートロト	上弹速度+35%、装弹数+30%、连射速度-10%
ノックアノスト	命中半径+150%、垂直力+80%、足止力+100%、紧急回避-100%
ライトウェイト	移动速度+25%、紧急回避+150%、威力-15%
ノックアノスト+	命中半径+200%、贯通力+2、连射速度+10%、上弹速度+15%、改造槽槽-1
ノックアノスト	4m以内威力+22%、连射速度+20%、6m以外威力-18%、装弹数-25%、会心率-25%
ロングレンジ	6m以外威力+26%、会心率+35%、4m以内威力-15%、反作用力+25%、连射速度-10%
(稀有标签)	威力+35%、贯通力+2、连射速度+25%、反作用力+60%、移动速度-20%





## 改造部件

以下是突袭模式中全部改造部件的资料，“适用武器”项目的缩写表示：手——手枪、霰——霰弹枪、冲——冲锋枪、狙——狙击枪、麦——麦林枪。“参考入手方法”写明部件的获得方式，便于玩家有的放矢。大部分部件的入手方法都包括商店购入和关卡

掉落这两种，高难度的商品列表是随机变化的，玩家只需完成指定关卡后反复进出商店必然能够刷到，关卡掉落类的就比较容易运气了。一些较为稀有的部件需要在 Abyss 难度下达成“枪一体”的特殊评价后才能得到。



改造部件	威力	射程	装弹数	足止力	硬直力	贯通力	会心率	入手方法
ダメージI	威力+4%							初期商店购入，Dark难度1~20关掉落
ダメージII	威力+6%							完成Dark难度9关后商店购入，Deep难度20关、幽灵船掉落
ダメージIII	威力+8%							完成Abyss难度1关后商店购入；Deep难度17~20关、Abyss难度1~20关掉落
ダメージIV	威力+10%							完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度10~17、20关掉落
ダメージV	威力+12%							Abyss难度18~20关掉落
ダメージVI	威力+15%							幽灵船掉落
ファイアレートI	连射速度+10%							初期商店购入，Dark难度1~20关、Deep难度1~4关掉落
ファイアレートII	连射速度+16%							完成Abyss难度1关后商店购入，Deep或Abyss难度1~20关、幽灵船掉落
ファイアレートIII	连射速度+22%							完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度13~20关掉落
ファイアレートIV	连射速度+28%							幽灵船掉落
ロングマガジンI	装弹数+10%							初期商店购入；Dark难度1~15关掉落
ロングマガジンII	装弹数+20%							完成Dark难度7关后商店购入，Dark难度10~20关掉落
ロングマガジンIII	装弹数+30%							完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度18~20关、Deep难度1~7关掉落
ロングマガジンIV	装弹数+40%							完成Dark难度19关后商店购入，Deep难度1~16、20关掉落
ロングマガジンV	装弹数+50%							完成Deep难度5关后商店购入，Deep难度11~20关、Abyss难度1~6关掉落
ロングマガジンVI	装弹数+60%							完成Abyss难度1关后商店购入，Abyss难度1~15关掉落
ロングマガジンVII	装弹数+70%							完成Abyss难度6关后商店购入，Abyss难度10~20关掉落
ロングマガジンVIII	装弹数+80%							Abyss难度18~20关、幽灵船掉落
ロングマガジンIX	装弹数+90%							幽灵船掉落
ロングマガジンX	装弹数+100%							幽灵船掉落
バインドI	足止力+60%							初期商店购入，Dark难度1~20关掉落
バインドII	足止力+75%							完成Dark难度7关后商店购入，Dark难度1~20关掉落
バインドIII	足止力+120%							完成Dark难度19关后商店购入；Deep难度1~10关、幽灵船掉落
バインドIV	足止力+150%							完成Deep难度5关后商店购入，Deep难度1~20关、幽灵船掉落
バインドV	足止力+200%							Abyss难度1~12关掉落
デイス	硬直力+40%							初期商店购入，Dark难度1~20关掉落
デイスII	硬直力+30%							完成Dark难度7关后商店购入，Dark难度1~20关掉落
デイスIII	硬直力+80%							完成Deep难度7关后商店购入，Deep难度8~16、20关、幽灵船掉落
デイスIV	硬直力+60%							完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度1~20关、幽灵船掉落
デイスV	硬直力+120%							Abyss难度7~17、20关掉落
エンレインI	对敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率+200%							完成Dark难度7关后商店购入，Dark难度7~15关掉落
エンレインII	对敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率+400%							完成Deep难度5关后商店购入，Deep难度8~20关掉落
クロックI	对敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率+40%							完成Dark难度7关后商店购入，Dark难度4~12关掉落
クロックII	对敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率+80%							完成Deep难度5关后商店购入，Deep难度1~13关掉落
ピアッシングI	贯通力+1							完成Abyss难度5关后商店购入；Deep难度14~16关、Abyss难度1~20关掉落
ピアッシングII	贯通力+2							Abyss难度16~19关、幽灵船掉落
クリティカルI	会心率+10%							初期商店购入，Dark难度1~20关掉落
クリティカルII	会心率+20%							完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度1~20关、Abyss难度1~20关、幽灵船掉落
クリティカルIII	会心率+30%							完成Abyss难度1关后商店购入，Abyss难度1~9关掉落
クリティカルIV	会心率+40%							Abyss难度16~20关掉落



クリティカルV	命中率+50%								幽灵船掉落
バーストII	次射击连续发射2发子弹								Abyss难度1~3关“一位一体”奖励
バーストIII	次射击连续发射3发子弹								Abyss难度13~14关“一位一体”奖励
フルバースト	次射击+1空弹夹里的全部子弹								在商店里消费100万BP 幽灵船掉落
インシットI	命中半径+140%					x			完成Dark难度13关后商店购入, Dark难度13~20关、Deep难度1~7关掉落
インシットII	命中半径+220%					x			完成Deep难度15关后商店购入; Deep难度14~20关、Abyss难度1~20关 幽灵船掉落
インシットIII	命中半径+300%					x			Abyss难度13~20关掉落
グレネードランチャー	能把爆炸型副武器用枪沿直线发射出去					x	x		Abyss难度15关“二位一体”奖励
フルメコピアI	每30秒所持弹药自动回复4发		x				x		Abyss难度10~12关“一位一体”奖励
フルメコピアII	每30秒所持弹药自动回复3发	x		x			x		Abyss难度10~12关“一位一体”奖励
フルメコピアIII	每30秒所持弹药自动回复2发		x			x	x		Abyss难度18~19关“一位一体”奖励
フルメコピアIV	每30秒所持弹药自动回复1发	x		x			x		Abyss难度18~19关“一位一体”奖励
フルメコピアV	每30秒所持弹药自动回复1发		x	x	x	x			幽灵船掉落
オートロダI	自动上弹且没有上弹动作		x	x	x	x	x		幽灵船掉落
オートロダII	自动上弹且没有上弹动作	x		x		x	x		幽灵船掉落
オートロダIII	自动上弹且没有上弹动作	x	x			x	x		幽灵船掉落
オートロダIV	自动上弹且没有上弹动作	x	x	x			x		幽灵船掉落
オートロダV	自动上弹且没有上弹动作		x	x	x	x			幽灵船掉落
エッジランナーI	残余体力越少威力越大(最大+30%)								完成Deep难度5关后商店购入; Dark难度1~20关掉落
エッジランナーII	残余体力越少威力越大(最大+40%)								完成Deep难度15关后商店购入; Deep难度5~13关、幽灵船掉落
エッジランナーIII	残余体力越少威力越大(最大+50%)								完成Abyss难度11关后商店购入; Abyss难度7~15关掉落
インフアイターI	4m以内距离敌人越近威力越大(最大+10%)								完成Dark难度19关后商店购入, Dark难度10~17关、Deep难度1~20关掉落
インフアイターII	4m以内距离敌人越近威力越大(最大+16%)								完成Deep难度9关后商店购入, Deep难度8~10关、Abyss难度1~20关掉落
インフアイターIII	4m以内距离敌人越近威力越大(最大+22%)								幽灵船掉落
アウトレンジI	4m以外距离敌人越远威力越大(最大+10%)								完成Dark难度19关后商店购入, Dark难度13~20关、Deep难度20关掉落
アウトレンジII	4m以外距离敌人越远威力越大(最大+16%)								完成Deep难度15关后商店购入, Deep难度11~13关、Abyss难度1~20关掉落
アウトレンジIII	4m以外距离敌人越远威力越大(最大+22%)								幽灵船掉落
グラトニI	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹		x	x	x	x	x		幽灵船掉落
グラトニII	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	x		x		x	x		幽灵船掉落
グラトニIII	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	x	x			x	x		幽灵船掉落
グラトニIV	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	x	x	x			x		幽灵船掉落
グラトニV	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹	x	x	x	x	x			幽灵船“二位一体”奖励
ナロウI	霰弹枪的散射范围缩小5°	x		x		x	x		完成Dark难度13关后商店购入; Dark难度18~20关、Deep难度1~7关掉落
ナロウII	霰弹枪的散射范围缩小10°	x		x		x	x		完成Deep难度15关后商店购入, Deep难度7~20关、Abyss难度1~6关、幽灵船掉落
ワイド	霰弹枪的散射范围扩大5°	x		x		x	x		完成Dark难度13关后商店购入, Dark难度18~20关、Deep难度1~4关掉落
ワイドII	霰弹枪的散射范围扩大6°	x		x		x	x		完成Deep难度15关后商店购入; Deep难度14~20关、Abyss难度1~3关、幽灵船掉落
チャージショットI	可以蓄力射击, 威力1.3倍、硬直1.3倍(蓄力时间0.8秒)		x	x			x		完成Abyss难度6关后商店购入; Abyss难度4~6关“一位一体”奖励
チャージショットII	可以蓄力射击, 威力2倍、硬直1.7倍(蓄力时间2秒)			x					完成Abyss难度6关后商店购入; Abyss难度4~5关“二位一体”奖励



チャージショットⅢ	可以蓄力射击。威力1.6倍、硬直 力1.5倍（蓄力时间1.2秒）		x		x	Abyss难度16~17关“三位一体”奖励
チャージショットⅣ	可以蓄力射击。威力2.8倍、硬直 力2倍（蓄力时间2.8秒）			x		Abyss难度18~17关“三位一体”奖励
ノロダーⅠ	上弹速度+28%		x	x	x	完成Dark难度7关后商店购入，Dark难度7~9关、Deep难度1~20 关掉落
ノロダーⅡ	上弹速度+20%		○	x	x	完成Dark难度7关后商店购入，Dark难度10~12关、Deep难度1~ 20关掉落
ノロダーⅢ	上弹速度+20%	x	x		x	完成Dark难度13关后商店购入，Dark难度13~15关、Deep难度1~ 20关掉落
ノロダーⅣ	上弹速度+20%	x	x	x	○	完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度18~17关、Deep难度1~ 20关掉落
ノロダーⅤ	上弹速度+15%	x	x	x	○	完成Dark难度19关后商店购入，Dark难度18~20关、Deep难度1~ 20关掉落
ノロダーⅥ	上弹速度+40%		x	x	x	Abyss难度1~6关、幽灵船掉落
ノロダーⅦ	上弹速度+30%	x		x	x	Abyss难度7~12关、幽灵船掉落
ノロダーⅧ	上弹速度+30%	x	x		x	Abyss难度13~15关、幽灵船掉落
ノロダーⅨ	上弹速度+30%	x	x	x	x	Abyss难度18~19关、幽灵船掉落
ノロダーⅩ	上弹速度+25%	x	x	x	x	Abyss难度18~20关、幽灵船掉落
プラスナックルⅠ	体术伤害+30%					完成Dark难度7关后商店购入，Dark难度18~20关、Deep难度1~7 关掉落
プラスナックルⅡ	体术伤害+50%					完成Abyss难度7关后商店购入，Dark难度18~20关、Deep难度1~ 7关掉落
マジックポケットⅠ	每270秒所持手雷自动回复1枚					完成Abyss难度11关后商店购入，Abyss难度1~3关“三位一体” 奖励，幽灵船掉落
マジックポケットⅡ	每270秒所持电击手雷自动回复1枚					完成Abyss难度11关后商店购入，Abyss难度4~6关“三位一体” 奖励，幽灵船掉落
マジックポケットⅢ	每270秒所持诱爆手雷自动回复1枚					完成Abyss难度16关后商店购入，Abyss难度7~8关“三位一体” 奖励，幽灵船掉落
マジックポケットⅣ	每270秒所持脉冲手雷自动回复1枚					完成Abyss难度16关后商店购入，Abyss难度10~12关“三位一 体”奖励，幽灵船掉落
マジックポケットⅤ	每210秒所持手雷自动回复1枚					Abyss难度13~14、20关“三位一体”奖励，幽灵船掉落
マジックポケットⅥ	每210秒所持电击手雷自动回复1枚					Abyss难度20关“三位一体”奖励，幽灵船掉落
マジックポケットⅦ	每210秒所持诱爆手雷自动回复1枚					Abyss难度18~17、20关“三位一体”奖励；幽灵船掉落
マジックポケットⅧ	每210秒所持脉冲手雷自动回复1枚					Abyss难度18~20关“三位一体”奖励，幽灵船掉落
コマンダーⅠ	3m内搭档的攻击力和防御力+10%					完成Dark难度19关后商店购入；Dark难度18~20关、Deep难度1~ 7关掉落
コマンダーⅡ	4m内搭档的攻击力和防御力+13%					完成Deep难度15关后商店购入，Deep难度14~20关、Abyss难度1~ 20关、幽灵船掉落
コマンダーⅢ	5m内搭档的攻击力和防御力+16%					完成Abyss难度1关后商店购入，Abyss难度18~20关掉落
メディキットⅠ	使用药草时2m内的搭档也能得到 回复					初期商店购入，Dark难度1~12关掉落
メディキットⅡ	使用药草时5m内的搭档也能得到 回复					完成Dark难度19关后商店购入，Deep难度1~13关、幽灵船掉落
メディキットⅢ	使用药草时8m内的搭档也能得到 回复					完成Abyss难度1关后商店购入，Abyss难度7~20关掉落
ハウエストⅠ	击倒敌人时有5%的几率掉落药草					初期商店购入，Dark难度7~20关掉落
ハウエストⅡ	击倒敌人时有20%的几率掉落药草					完成Deep难度9关后商店购入，Deep难度8~20关、幽灵船掉落
ハウエストⅢ	击倒敌人时有25%的几率掉落药草					完成Abyss难度1关后商店购入，Abyss难度1~12关掉落
アモマグネットⅠ	击倒敌人时有20%的几率掉落弹药 手枪1发（冲锋枪21发）		x		x	完成Deep难度9关后商店购入，Deep难度1~7关掉落
アモマグネットⅡ	击倒敌人时有8%的几率掉落弹药 3发	x		x	x	完成Deep难度9关后商店购入，Deep难度8~13关、Abyss难度 20关掉落
アモマグネットⅢ	击倒敌人时有15%的几率掉落弹药 1发	x	x	x	x	完成Abyss难度1关后商店购入，Deep难度14~20关、Abyss难度 20关掉落
アモマグネットⅣ	击倒敌人时有28%的几率掉落弹药 手枪1发（冲锋枪21发）		x		x	Abyss难度1~12关、幽灵船掉落
アモマグネットⅤ	击倒敌人时有24%的几率掉落弹药 3发	x		x	x	Abyss难度13~19关、幽灵船掉落
アモマグネットⅥ	击倒敌人时有20%的几率掉落弹药 1发	x	x	x	x	Abyss难度18~20关、幽灵船掉落



アモマグネットⅥ	击倒敌人时有35%的几率掉落弹药 【手枪11发、冲锋枪21发】	×	×	×	幽灵船掉落
アモマグネットⅦ	击倒敌人时有32%的几率掉落弹药 【3发】	×	×	×	幽灵船掉落
アモマグネットⅧ	击倒敌人时有28%的几率掉落弹药 【1发】	×	×	×	幽灵船掉落
ビックポケットⅠ	击倒敌人时有16%的几率获得BP （具体值根据难度浮动）				完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度1~9关掉落
ビックポケットⅡ	击倒敌人时有23%的几率获得BP 【具体值根据难度浮动】				完成Deep难度5关后商店购入；Deep难度1~7关、Abyss难度1~20关、幽灵船掉落
ビックポケットⅢ	击倒敌人时有30%的几率获得BP （具体值根据难度浮动）				完成Abyss难度6关后商店购入；Abyss难度1~15关、幽灵船掉落
レベルキヤンセラ	击倒敌人时有30%的几率获得BP 【具体值根据难度浮动】				Abyss难度7~9关“三位一体”奖励
ライフステイラⅠ	对敌人造成伤害时回复自身体力 +5%	×	×		完成Abyss难度6关后商店购入；Deep难度17~20关、Abyss难度1~20关掉落
ライフステイラⅡ	对敌人造成伤害时回复自身体力 +25%	×	×		Abyss难度18~20关、幽灵船掉落
ライフステイラⅢ	对敌人造成伤害时回复自身体力 +35%	×	×		幽灵船掉落
マンイタⅠ	对大型敌人的伤害+12%、对其他 敌人伤害-30%				完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度5~7关、Abyss难度1~20关、幽灵船掉落
マンイタⅡ	对大型敌人的伤害+18%、对其他 敌人伤害-30%				完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度1~8关、幽灵船掉落
マンイタⅢ	对大型敌人的伤害+24%、对其他 敌人伤害-30%				幽灵船掉落
ポイズナスルア	对海洋系敌人的伤害+12%				完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度8~10关、Abyss难度1~20关、幽灵船掉落
ポイズナスルアⅡ	对海洋系敌人的伤害+8%				完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度7~12关、幽灵船掉落
ポイズナスルアⅢ	对海洋系敌人的伤害+24%				幽灵船掉落
ハンティングギアⅠ	对猎杀者和狼型敌人的伤害+12%				完成Deep难度9关后商店购入；Deep难度1~13关、Abyss难度1~20关、幽灵船掉落
ハンティングギアⅡ	对猎杀者和狼型敌人的伤害+18%				完成Abyss难度11关后商店购入；Abyss难度13~15关、幽灵船掉落
ハンティングギアⅢ	对猎杀者和狼型敌人的伤害+24%				幽灵船掉落
ンチャイアントキラⅠ	对强敌的伤害+12%、对通常敌人 伤害-30%				完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度14~16关、Abyss难度1~20关、幽灵船掉落
ンチャイアントキラⅡ	对强敌的伤害+18%、对通常敌人 伤害-30%				完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度18~19关、幽灵船掉落
ンチャイアントキラⅢ	对强敌的伤害+24%、对通常敌人 伤害-30%				幽灵船掉落
ラツツペインⅠ	对通常敌人的伤害+12%、对强敌 的伤害-30%				完成Deep难度15关后商店购入；Deep难度17~19关、Abyss难度1~20关、幽灵船掉落
ラツツペインⅡ	对通常敌人的伤害+18%、对强敌 的伤害-30%				完成Abyss难度16关后商店购入；Abyss难度18~20关、幽灵船掉落
ラツツペインⅢ	对通常敌人的伤害+24%、对强敌 的伤害-30%				幽灵船掉落
オトシヨット STARTS	威力+4%、安心率+10%				完成Dark难度13关后商店购入；Dark难度10~20关、幽灵船掉落 DLC
FBC	4m以内距离敌人越近威力越 大（最大+8%）、对强敌伤害 +10%、对通常敌人伤害-30%				DLC
BSAA	对敌人造成伤害时回复自身体力 1%、击倒敌人时有12%的几率获 得BP（具体值根据难度浮动）				DLC

注1：人型敌人指的是Ooze、Ooze Finer、Ooze Trireme、Ooze Chalk、Ooze Rascal、Globber、Sengood、Nemesis和Great Nemesis。

注2：海洋系敌人指的是Sea Creeper、Ghazal、Amblezo、Saurigiant和Dragonhazal。

注3：猎杀者和狼型敌人包括Hunter、Parasite、Feral和Wolf Master。

注4：强敌指的是金蜘蛛有皇虫、多头、巨熊和蓝色小人型怪物型化型敌人。







神以免遗漏,少数敌人死后尸体会迅速融化,如 Fenrir、Scagdead,仍需及时扫描。11-1 的寄生虫是精力充沛的一个,因为其总在不断运动。建议利用刚升战的对白时间快速扫描。

**击败策略** 用电击手雷一次性击倒3只敌人

**取得方法** 5.2时可以获得电击手

 **The Vest** **hule of Hell**  
50 

Researcher 5



出大量杂兵，对准水中的鱼群扔雷轻松就能解围。

## A Packaged Deal 5点

**成就说明** 在 Scarmiglione 不分高前提下将其击倒

**达成方法** 在武器威力不足的时候比较容易把 Scarmiglione 打成马半的状态，推荐用爱林或狙击枪。爱林弱点：结合爆炸型副武器可以完整地干掉它。觉得实在难达成的玩家可以换火箭筒秒杀，解围成就后从 Check Point 重开即可。

## Rockets are for losers 20点

**成就说明** 在不使用火箭筒的前提下击倒 Marauder

**达成方法** 在 3-1 的 BOSS 战前半段全程不使用火箭筒，推荐用爱林或狙击枪。爱林弱点：结合爆炸型副武器可以完整地干掉它。觉得实在难达成的玩家可以换火箭筒秒杀，解围成就后从 Check Point 重开即可。

## The Pool Is Open 5点

**成就说明** 在日光浴场的泳池里畅游

**达成方法** 只要游完泳池里的水就行，最早可在 3-2 完成，4-1 开始就能解锁。

## Dodge Master 5点

**成就说明** 躲开敌人的子弹 20 次以上

**达成方法** 只要躲开敌人的子弹 20 次以上即可。

## Angry Fist 5点

**成就说明** 累积使用 1 次蓄力的体术攻击

**达成方法** 只要使用 1 次蓄力的体术攻击即可。

## First Circle Traveler 10点

**成就说明** 完成 Dark/Chasm 难度的全部关卡

**达成方法** 只要完成 Dark/Chasm 难度的全部关卡即可。

## Midland Traveler 10点

**成就说明** 完成 Deep/Trench 难度的全部关卡

**达成方法** 只要完成 Deep/Trench 难度的全部关卡即可。

## Seventh Circle Traveler 10点

**成就说明** 完成 Abyss 难度的全部关卡

## First Circle Overseer 10点

**成就说明** 以 S 评价完成 Dark/Chasm 难度的全部关卡

**达成方法** 只要以 S 评价完成 Dark/Chasm 难度的全部关卡即可。

## Midland Overseer 10点

**成就说明** 以 S 评价完成 Deep/Trench 难度的全部关卡

**达成方法** 只要以 S 评价完成 Deep/Trench 难度的全部关卡即可。

## Seventh Circle Overseer 20点

**成就说明** 以 S 评价完成 Abyss 难度的全部关卡

**达成方法** 只要以 S 评价完成 Abyss 难度的全部关卡即可。

## Beyond the Veil 50点

**成就说明** 完成 EX 关卡 "The Snow Ship"

**达成方法** 只要完成 EX 关卡 "The Snow Ship" 即可。

## On Your Way 5点

**成就说明** 角色的等级达到 1 级以上

**达成方法** 只要角色的等级达到 1 级以上即可。

## Moving on Up 5点

**成就说明** 角色的等级达到 1 级以上

**达成方法** 只要角色的等级达到 1 级以上即可。

## Reaching Higher 10点

**成就说明** 角色的等级达到 2 级以上

**达成方法** 只要角色的等级达到 2 级以上即可。

## Raising the Bar 10点

**成就说明** 角色的等级达到 3 级以上

**达成方法** 只要角色的等级达到 3 级以上即可。

## Meteoric Rise 10点

**成就说明** 角色的等级达到 1 级以上

**达成方法** 只要角色的等级达到 1 级以上即可。

## Top of My Game 50点

**成就说明** 角色的等级达到 50 级

**达成方法** 只要角色的等级达到 50 级即可。

## Defender's Memento 20点

**成就说明** 累积击倒一万只敌人

**达成方法** 只要累积击倒一万只敌人即可。

## That it Leave a Mark 20点

**成就说明** 击倒 10 个敌人

**达成方法** 只要击倒 10 个敌人即可。

## Dynamic Duo 5点

**成就说明** 双人模式得分 100 分以上

**达成方法** 只要双人模式得分 100 分以上即可。

## Legendary Find 10点

**成就说明** 获得任意 1 个稀有武器

**达成方法** 只要获得任意 1 个稀有武器即可。

## Legends Are Made No-Born 20点

**成就说明** 获得任意 1 个稀有武器

**达成方法** 只要获得任意 1 个稀有武器即可。

## Legendary Find 10点

**成就说明** 获得任意 1 个稀有武器

**达成方法** 只要获得任意 1 个稀有武器即可。

## Legends Are Made No-Born 20点

**成就说明** 获得任意 1 个稀有武器

**达成方法** 只要获得任意 1 个稀有武器即可。

## Shop Till Ya Drop 20点

**成就说明** 在商店累积消费 100 万 BP 以上

**达成方法** 只要累积消费 100 万 BP 以上即可。

## The Unbroken Thread 10点

**成就说明** 初次达成天伤评价

**达成方法** 只要初次达成天伤评价即可。

## Three is the Magic Number 20点

**成就说明** 初次达成三位一体评价

**达成方法** 只要初次达成三位一体评价即可。

## Bonus Enthusiast 20点

**成就说明** 累积获得 10 个特殊评价

**达成方法** 只要累积获得 10 个特殊评价即可。

## Bonus Ace 50点

**成就说明** 累积获得 50 个特殊评价

**达成方法** 只要累积获得 50 个特殊评价即可。

## Bonus Legend 50点

**成就说明** 累积获得 100 个特殊评价

**达成方法** 只要累积获得 100 个特殊评价即可。

## Bonus Overgod 100点

**成就说明** 累积获得 150 个特殊评价

**达成方法** 只要累积获得 150 个特殊评价即可。

## Bonus Overgod 100点

**成就说明** 累积获得 150 个特殊评价

**达成方法** 只要累积获得 150 个特殊评价即可。



[illegible]

1997年12月

于近, 公仍来

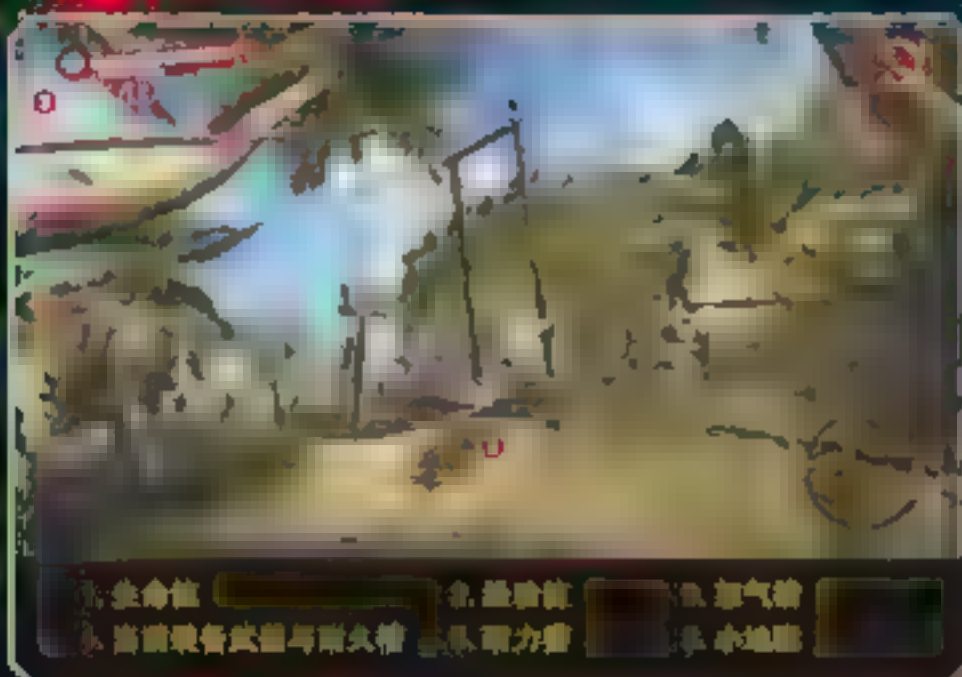


# 系统解析

## 操作列表

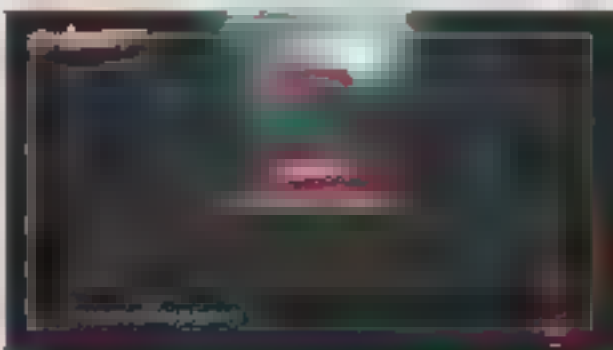
按键	说明
左摇杆	移动
右摇杆	视角
X	调查 (开启宝箱)
Y	丢弃物品 (在道具栏界面时)
A	跳跃
B	快速治疗 (长按开启狂暴模式)
LB	蹲下
LT	准备投掷武器 (包括近战武器时) 瞄准 (放置武器时)
RB	换装/更换武器 (长按开启队友武器栏)
RT	攻击
S	奔跑
RS	蹲下
+键	提示当前任务目标
+键	标记敌人 (切换川模式)
十字键	向前/向后/左右
十字键	投掷物/抛
BACK	游戏菜单
START	暂停/菜单

## 界面元素



## 等级系统

《生化危机》的等级系统跟《生化危机》的等级系统一样，玩家可以通过升级来提升角色等级，并用于增强角色的技能点数。获得经验值的途径有杀死敌人、破坏敌人尸体、用特殊方式杀敌、完成任务和完成挑战。



本作将等级提升到70级，技能树也进行了改动，让玩家有更多地方去投入技能点。详细内容请查看技能树部分。

需要提醒的是，游戏中的敌人也存在等级概念，而且游戏系统会根据玩家的等级进行

调整，敌人等级越高，玩家越强，敌人也越强，这决定了本作当中不存在等级压制敌人的情况。练级带来的好处也不是特别大，玩家如果想要提高杀敌效率，还是要从战术、武器和团队配合上下手。

## 特殊操作



游戏中的大部分特殊操作都是对应技能树点出的招式，玩家可以在技能说明里看到，这里只会提及一些通用的特殊操作，和一些特殊技能的要点。

### ●奔跑技能

奔跑技能很简单，就是先奔跑，然后按下跳跃。这种状态下的移动速度会比普通奔跑要高，玩家借此能够越过一些普通奔跑过不去的障碍。在游戏中会有某几个地方需要运用这种技巧才能通过。

### ●攀爬梯子、岩石、圆筒

虽然本作是第一人称视角，但是有采用常见的横轴式爬梯系统，玩家需要对准梯子和类似场景物体时需要对准该物体，并按照提示按下X键来攀爬。攀爬途中玩家可以横轴视角查看左右两边，不过视野非常有限。在攀爬途中如果玩家再次按下X键，角色会松手并从梯子上落下，快速回到地面。因为本作存在摔落伤害，玩家们最好找准了高度再这么做。

### ●射击

这是个通用能力，每个角色都可以通过点击LB键发动。射击和一般近战武器攻击一样能造成伤害，也会消耗耐力，并且有一定的冲击力，可以令大部分敌人进入硬直。但射击有一个其他近战武器无法比拟的地方，就是可以在无耐力的情况下继续使

用，并且继续产生效果。这等于说玩家可以一直把敌人打到死，哪怕是能够强化射击威力到很致的新角色约翰·摩根，其射击威力还是非常有限的，所以玩家必须用近战武器或枪械来快速解决敌人，而且如果玩家一直射击，耐力就无法恢复，不利于战斗，所以这招可以用来救命，但不能多用。

### ●空降攻击

本作新加入的特殊攻击，全角色通用，无需技能支持，发动条件也很简单，只要玩家所在的位置高于敌人，面对敌人时其身上会出现空降攻击提示，按下X键，角色会自动跃起并跳向敌人，发动威力极大的空降攻击，一般的角色会一击必杀，而且不消耗武器耐久度，只耗费耐力。但这个技能不是万能的，一来是对场景有要求，二来角色发动空降攻击后会有一定时间的硬直，第三则是对部分较强的敌人只有在特殊状态下才能够对其发动空降攻击，又或者对方干脆不吃这招，所以玩家们要谨慎使用。

### ●狂怒模式和团队狂怒模式

狂怒模式发动方式很简单，只要蓄满怒气槽然后长按B键即可，但因为和快速治疗共享一个按钮，为了避免误触，游戏中发动这个模式需要长按B键好一段时间，玩家们最好不要紧急发动，而是在高敌人有一波刷新的情况





下页列发动。

■ 团队狂怒模式是普通狂怒模式后开启的增益，玩家需要先进入狂怒模式，然后再一次按下B键才能够使整个团队都进入狂怒模式带来的增益中。不同角色会有不同的狂怒模式增益，需要看过去狂怒系统技能树中点出才能够发动。

● 武器

■ 武器是一类通过角色使用而可以被支持的特殊动作，玩家如果在狂怒模式时按下B键，角色会作出一次快速的武器切换，高度类似于正常模式，但动作速度更快，可以躲开敌人的攻击。切换动作和跳跃一样会消耗耐力值。

## 武器熟练度

本作新加入的系统，顾名思义，就是持续使用某一类武器足够多，就能够获得奖励，进一步增强使用这一类武器的表现。对应本作中出现的四类武器，熟练度也分为两种，不同增益基本上大同小异。只有火器因为本身的系统和其他武器有较大不同而略有不同。熟练度增益可以和技能增益叠加，专攻于某一类武器的角色可以靠这个方法进一步

增强或+，而走多面手路线的角色也可以靠这个来补充更多方面。一把武器熟练度使用越典型的武器击败敌人，了解游戏中对于不同武器的定义似乎能够影响整个生物的整体，比如敌人，所以玩家可以靠熟练度来获得增益，比如提升刀类本身伤害属性，比如玩家可以在刀类熟练度得到熟练度，而原本不能破开敌人的尸体也无法提升熟练度。

等级	属性
LV1	降低使用格斗武器攻击消耗的耐力 0%
LV2	格斗武器的耐久度提高20%
LV3	格斗武器的暴击率提高5%
LV4	格斗武器造成的伤害提高20%
LV5	降低使用格斗武器攻击消耗的耐力15%
LV6	格斗武器造成的伤害提高25%
LV7	提高使用格斗武器击败敌人后获得的经验值10%
LV8	格斗武器的攻击冲击力提高20%
LV9	提高使用格斗武器击败敌人后获得的经验值20%
LV10	格斗武器造成的伤害提高30%

等级	属性
LV1	火器的暴击率提高0%
LV2	火器的暴击率提高10%
LV3	火器的暴击率提高5%
LV4	火器造成的伤害提高20%
LV5	火器的暴击率提高10%
LV6	火器的暴击率提高20%
LV7	提高使用火器击败敌人后获得的经验值10%
LV8	火器的暴击率提高20%
LV9	提高使用火器击败敌人后获得的经验值10%
LV10	火器的暴击率提高30%

## 技能系统

整个系统包含了重要的角色成长要素，其中既有提升基本属性的技能能力，也有新的招式，能够让玩家在游戏中更好地战斗。玩家每升一级就会获得一个技能点，用于学习新的技能或提升已掌握的技能等级。

每个角色都会拥有三系技能，每系分别拥有一款技能树，这三系从左到右分别是狂怒系、战斗系和生存系。技能树拥有树的概念，玩家一开始只能点出第一层的技能，随着等级提升可以点出第二层的技能，而在第二层投入足够的点值后就可以点出第三层，依次类推。注意，解锁下一层技能的先决条件是在上一层投入的点值，而不是在整个技能树中投入的点值，例如玩家想要解锁战斗系的第五层，就必须先在战斗系的第四层投入一个技能点，而不能在第三层或其之前的层级投入技能点。

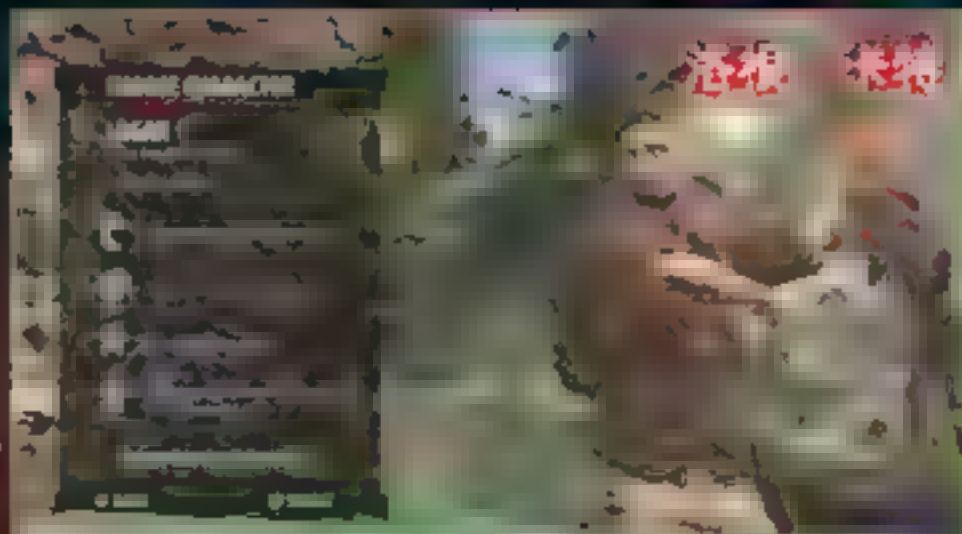
技能点出后会立刻产生作用，部分会提供新招式的技能有相应的招式说明，对准该技能按下Y键可以查看该技能的招式说明和效果。

技能点出后会立刻产生作用，部分会提供新招式的技能有相应的招式说明，对准该技能按下Y键可以查看该技能的招式说明和效果。

## 武器熟练度奖励一览

等级	属性
LV1	降低使用钝器攻击消耗的耐力10%
LV2	钝器的耐久度提高20%
LV3	钝器的暴击率提高5%
LV4	钝器造成的伤害提高20%
LV5	降低使用钝器攻击消耗的耐力15%
LV6	钝器的攻击冲击力提高20%
LV7	提高使用钝器击败敌人后获得的经验值10%
LV8	钝器的攻击冲击力提高20%
LV9	提高使用钝器击败敌人后获得的经验值20%
LV10	钝器造成的伤害提高30%

等级	属性
LV1	降低使用远程攻击消耗的耐力0%
LV2	武器的耐久度提高20%
LV3	武器的暴击率提高5%
LV4	武器造成的伤害提高20%
LV5	降低使用远程攻击消耗的耐力5%
LV6	武器的暴击率提高25%
LV7	提高使用远程武器击败敌人后获得的经验值10%
LV8	武器的攻击冲击力提高20%
LV9	提高使用远程武器击败敌人后获得的经验值20%
LV10	武器造成的伤害提高30%



生命值	速度	耐力	专长	职业
100	60	80	格斗专精	前职业格斗家/格斗家

## 技能树

技能名称	技能等级上限	技能说明
Bullseye	LV1	解锁狂怒模式，该模式中洛根可以投掷飞刀一次攻击两个敌人。射程为5米。



## 技能树

技能名称	技能等级上限	技能说明
Longshot	LV3	狂怒模式下使用飞刀时射程
Grazing Hits	LV3	狂怒模式中投掷的飞刀有几率造成额外伤害
Rich And Glam	LV3	解除团队狂怒模式 提高团队成员在该模式持续时间中获得的经验值和金钱
Furious Throw	LV3	使用投掷武器杀死敌人获得额外的怒气
Like A Rock	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
True Bullseye	LV1	狂怒模式下投掷飞刀时暴击几率
Wings of Death	LV3	狂怒模式中的攻击有一定几率秒杀敌人
Battle Rage	LV3	使用单手持握武器时敌人投掷的飞刀伤害
Volatile	LV1	狂怒模式下投掷飞刀时暴击几率
Dead Eye Bullseye	LV1	狂怒模式下投掷飞刀时暴击几率

## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Heavy Hitter	LV1	钝器伤害提高5%，利刃伤害降低10%，暴击几率提高5% 攻击敌人头部伤害提高5%
Kickin'	LV3	提高踢击伤害上限
Fencer	LV3	提高单手持握武器时造成的伤害
Mass Driver	LV3	使用投掷武器时射程
Munition Junkie	LV3	提高武器和装备的耐久度
Frenzy	LV3	杀死敌人后恢复耐力
Flow	LV3	降低使用单手持握武器时的耐力消耗
Charge	LV3	解除狂怒模式后暴击几率
Blade Apprentice	LV1	钝器伤害提高5%，攻击消耗耐力降低10%，暴击几率提高5% 使用武器时暴击几率
Mighty Throw	LV3	提高投掷武器的威力
Armor Shred	LV3	提高武器伤害
Way of The Warrior	LV3	提高单手持握武器时暴击几率
Economical Throw	LV3	投掷武器击中敌人时降低其生命值上限的另一个敌人身上
Shinobi	LV3	使用武器时暴击几率，敌人生命值上限的10%
Telling Blows	LV3	提高钝器武器的暴击几率
Ferocious Apprentice	LV1	使用武器时暴击几率，敌人生命值上限的10%

## 医疗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Buckin' it	LV1	投掷武器有15%几率自动回到投掷者手中
Drunk'n' Master	LV1	醉酒时提高暴击伤害的暴击伤害
Efficiency	LV3	降低武器使用费用
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏容量
Spring	LV1	当生命值低时恢复速度加快
Lockpicking	LV3	提高开锁能力
Conditioning	LV3	提高耐力上限
Scavenger	LV3	提高使用武器时的暴击几率
Reliable Boomerang	LV1	投掷武器有30%几率自动回到投掷者手中
Fireproof	LV3	降低武器使用时的暴击几率
Custom Maintenance	LV3	提高武器武器的耐久度
Disinfecting	LV1	降低武器使用时的暴击几率
Medicinal Purposes	LV3	醉酒时会降低生命值
Appraiser	LV3	提高武器使用时的暴击几率
Reflection	LV3	受到攻击时降低暴击几率
Righteous Boomerang	LV1	投掷武器有50%几率自动回到投掷者手中

## 战术

按照背景设定 因为受工作影响 有根的实力是所有人中最弱的 而他的生命值和速度则是中等水平 不过这个弱点对于各种来说问题不大 关键点之一就是他的战斗并非是和敌人近身肉搏 而是以投掷武器为主 在技能树中 有根都可以获得关于投掷武器方面的增益 所以勤于使用投掷武

器对敌人不但安全 而且还会获得各种额外的好处 包括额外的怒气 伤害和暴击率 甚至是有机会瞬间秒杀敌人

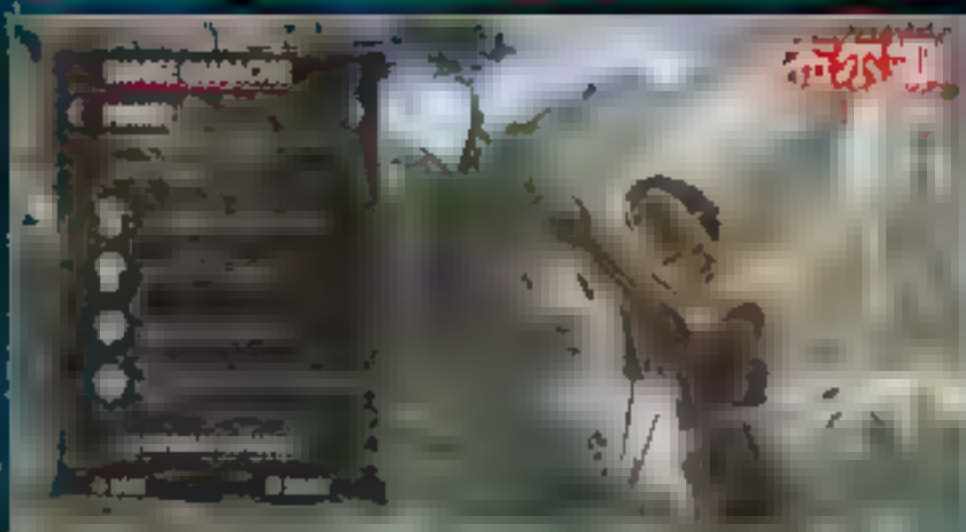
作为主角 有根在持武器方面基本上是个样样通样样松 没有特别针对某一类武器而带来的增益 但基本上覆盖了所有武器类型 只有无差别投掷的终极武器没有

办法获得任何好处 考虑到本作加入了熟练度系统 有根的这个弱点也变成了另一种优势 你可以从熟练度处获得更多的增益

有根的另外一个特点就是他能够通过技能从啤酒中获得怒气 这是其他角色都无法具备的能力 所以有根在战斗中能够保持冷静 有与敌人周旋的余地 消耗战可以将其武器消耗得更快 伤害增益也更高

个人建议玩家 开始优先专注于提升生存技能树 在点出暴底

后 一个技能后 有根投掷武器时会有50%几率令武器直接回到手中 使得他可以更为频繁地使用投掷武器 同时 建议玩家使用专门的投掷武器和单手持握武器配合 因为前者可以堆叠 让玩家不会很快陷入无武器可投掷的困境 而后的投掷速度快 伤害也远高于专门投掷武器 还能够进行改造 至于威力更高的单手持握武器 因为在投掷速度上有着劣势 个人建议玩家们还是留一把作为防身武器即可



## 基本数据

生命值	耐力	怒气	暴击率	暴击伤害
100	100	90	25%	150%

## 技能树

技能名称	技能等级上限	技能说明
Guardian	LV1	解除狂怒模式 狂怒模式中布尔都自动锁定敌人 队友能够使用其生命值的一半射杀他们 同时团队成员伤害提高10% 暴击几率提高10% 耐力消耗降低15% 生命值恢复提高25%
Inspiring Kick	LV3	使用踢击杀死敌人获得额外的怒气
Attack Formation	LV3	使用武器时暴击几率
Gear Inspiration	LV3	使用武器时暴击几率
Like A Hook	LV1	狂怒模式中角色不会被击倒
Guardian Spirit	LV1	狂怒模式中布尔都可以一次攻击两个敌人 同时团队成员伤害提高20% 暴击几率提高20% 耐力消耗降低30% 生命值恢复提高50% 怒气恢复提高10%
Trauma Team	LV3	解除团队狂怒模式 团队成员在该模式持续时间中获得的经验值和金钱
Volatile	LV3	有根在狂怒模式时所需的怒气
Fiercy Spirit	LV3	狂怒模式中的攻击有一定几率秒杀敌人
Righteous Fire	LV3	使用武器杀死敌人获得额外的怒气
Guardian Angel	LV1	狂怒模式中布尔都可以一次攻击一个敌人 同时团队成员伤害提高30% 暴击几率提高30% 耐力消耗降低45% 生命值恢复提高100% 怒气恢复提高20%

## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Blade Fighter	LV1	武器伤害提高5%，攻击消耗耐力降低10%，暴击几率提高10%，攻击敌人头部伤害提高5%
Vampire	LV1	杀死敌人后恢复耐力
Ham Knocks	LV3	近战武器伤害提高
Random	LV3	与敌人作战时耐力消耗降低
Gender Wars	LV1	杀死敌人时暴击几率



## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Maintenance	LV3	提高近战武器的耐久度
Kick Of Strength	LV3	使用踢击杀死敌人后恢复耐力
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Firearms Training	LV1	武器上弹时间降低10%，暴击率提高2%，精准度提高0%，后座力降低10%，解锁弹头
Elemental Affinity	LV3	提高武器产生元素伤害的几率
Cold Rage	LV3	杀死敌人后5秒内提高攻击力
Execution	LV3	提高武器的暴击率
Winderwaffe	LV3	提高近战武器的伤害
Rapid Fire	LV3	降低武器的上弹时间
Piercing Shots	LV3	武器子弹有1/3几率穿透敌人，击中穿身后或目标武器上弹时间降低20%，暴击率提高3%，精准度提高10%，后座力降低10%
Gun Kata	LV1	

## 医疗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Blindfold	LV	降低近战武器的耐久度，降低5%，范围五米
Optimal Maintenance	LV3	降低修理武器花费
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Lockpicking	LV3	解锁开锁能力
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Grizzly Hound	LV3	提高近战武器的伤害，提高10%，范围五米
Conditioning	LV3	提高耐力值上限
Optimal Maintenance	LV3	提高近战武器的耐久度
Boost Ambiance	LV1	在队友光环范围内恢复伤害，攻击力，精准度，暴击率，暴击伤害，范围五米
Recycle	LV3	在战斗内时获得更多的弹药
Recovery	LV3	降低受到伤害的几率
Second Chance	LV3	在几秒内杀死后立即复活
Jackpot	LV3	解锁找到优质武器的几率
Rain Of Bullets	LV3	提高子弹的填充量
Boost Aura	LV1	在队友光环范围内恢复伤害，冲击力，精准度和武器耐久度提高25%，范围十五米

## 战术

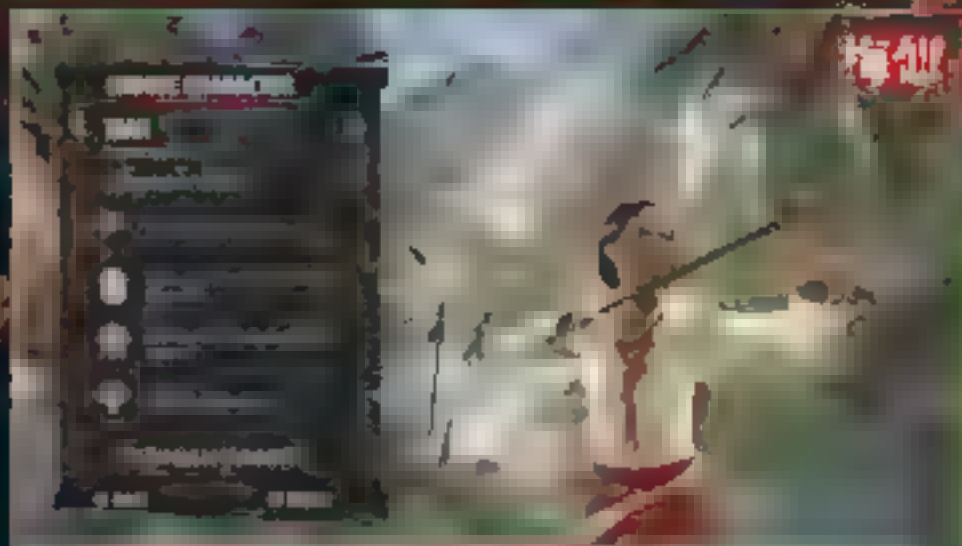
布尔娜的数值比唐薇要略高一些，她仍然处于平均范围。和唐薇一样，她也是近卫近战的高手，不过擅长的不是投掷武器，而是火器，主要就是各种枪械。使用枪械的好处很明显，射速明显高于投掷武器。因为使用的是弹药，所以也不需要随身携带人身上取回找出去的武器。但枪械的坏处也很明显。一是会吸引周围敌人内丧尸的注意，二是弹药基本上打一发少一发，而且这不是一款强调枪械射击的游戏，所以场景中的弹药补给并不充足。要是玩家枪法不好，随时会弹尽粮绝。

另外，尽管数值比较平均，但布尔娜毕竟在耐力上有着劣势，所以她在需要使用需要较高体力的钝器时表现不佳，玩家需要消耗耐力较低的利器作为她的防身工具。在技能树选择上，玩家可能要先明确自己的定位，布尔娜的战斗系技能并非一开始就解

锁于火器，还有部分利器增益，所以想要成为火器大师需要投入一定量的前置点数。技能树放在其他天赋树上无法深入。而她的生存系天赋树则专注于为队友提供增益，并增加布尔娜能够获得弹药的数量，制造弹药的数量和携带弹药的数量等等。当玩家进行联网游戏时，布尔娜是个不可或缺的成员，但如果玩家只是进行单人游戏，她则并不优秀的生存能力可能会令玩家的游戏体验变得相当困难。个人建议单人使用布尔娜的玩家专注于使用利器，把枪械作为一个次要选择，只有在情况紧急时才使用，并随时注意周围情况，避免因为枪声引来丧尸而遭到偷袭。



## 梅仙



## 基本数据

属性	血量	耐力	智力	攻击	职业
数值	90	100	100	和唐	近战近战近战

## 技能树

## 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Bloodrage	LV1	解锁狂暴模式，梅仙使用随身的小刀来快速攻击敌人
Assassin's Gun	LV3	狂暴模式中生命值提高
Gun Inspiration	LV3	使用利器杀死敌人获得额外的怒气
Lighting Moves	LV3	狂暴模式小移动速度提高
Like a Rock	LV1	狂暴模式中角色不会被击倒
Boiling Bloodrage	LV1	狂暴模式持续时间更长，攻击威力提高
Group Fitness	LV3	解锁团队狂暴模式，团队成员在狂暴模式持续时间耐力无限
Yolkie	LV3	狂暴模式时解锁，小范围怒气
Flaming Scales	LV3	狂暴模式杀死敌人获得额外的怒气
Hotage	LV3	狂暴模式杀死敌人时获得额外的怒气
Blunder Bloodrage	LV1	狂暴模式持续时间更长，攻击威力更高

## 医疗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Blade Fighter	LV	近战伤害提高5%，攻击和防御力降低0%，暴击率提高1%，攻击敌人时恢复血量5%
Flying Strike	LV3	游戏中使用利器时造成额外伤害
Flawless Blade	LV3	提高武器的伤害
Maintenance	LV3	降低武器修理花费
Barkcloth	LV3	在敌人身上造成额外伤害造成额外伤害
Elkorkus	LV3	降低使用利器时的耐力消耗
Deep Wounds	LV3	暴击攻击时有1/3几率造成流血伤害
Charge	LV3	解锁冲锋，撞击并吹飞敌人
Blade Expert	LV1	利器伤害提高5%，攻击和防御力降低10%，暴击率提高2%，攻击敌人时恢复血量10%，解锁弹头
Serrated Blade	LV3	但长期伤害有特殊加成
Tearing Blows	LV3	暴击率，暴击伤害
Poisonous	LV3	可长期伤害持续时间
Stroke of Luck	LV3	暴击命中敌人时有1/3秒杀死敌人
Pressure	LV3	当敌人生命值低于50%时，暴击率提高
Master Assassin	LV3	提高流血与暴击伤害
Blade Master	LV1	利器伤害提高5%，攻击和防御力降低5%，暴击率提高5%，解锁弹头，伤害提高15%，解锁弹头

## 生存系

技能名称	技能等级上限	技能说明
First Aid	LV1	急救包效果提高25%
Life Insurance	LV3	减少死亡时扣除的金钱
Vampire	LV3	杀死敌人后恢复耐力
Spectre	LV3	降低受到敌人攻击的几率
Spring	LV1	被击倒时起身速度加快
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Lockpicking	LV3	解锁开锁能力
Endurance	LV3	提高耐力恢复速度
Field Medicine	LV1	急救包效果提高50%
Choice Cuts	LV3	提高杀死敌人时获得的经验值



生肌散

技能名称	技能等级上限	技能说明
Merchant	LV3	降低购买商品的价格
Combo	LV3	杀死敌人后,攻击力获得短暂提高
Rally	LV3	生命值低于50%时提高耐力恢复速度
Custom Maintenance	LV3	提高追加武器的耐久度
Equal Chances	LV3	减少与等级高+10%的敌人战斗时的不利战斗
Surgeon General	LV1	治疗回效果+75%

● 技术

在所有角色中，梅仙拥有最低的生命值，而她却没有任何对应火器的技能。只擅长用利器和敌人展开近身搏斗。所以这决定不了她在单人游戏中的表现不会太好。但在多人游戏中的表现则会令人满意。她拥有充足的耐力，加上利器对于耐力的消耗相对较低，使她能够发动连续的进攻来压制丧尸，令对方在硬直中如入非命。利器会令割肢体的特点也让梅仙在割断敌人方面胜人一筹。她可以快速割掉丧尸的双手，令其战下，大打折扣。也可以第一次拿到好处的斩击直接割掉对方的脑袋将其秒杀。哪怕是在近处投掷上，利器表现也让人

碰撞不但能毁灭，而且由于碰撞能准确地落在敌人身上而不是因为碰撞而飞到远处，使得回收而制造的难度更低。

但总体而言，蝙蝠在战斗中  
最需要掌握的是回避和节奏。地  
的低生命值和高近战攻击方式使  
回避需要一定距离敌人的攻击范  
围。最好经常保持在敌人的身后  
投掷钩中才能对此有着相对的增  
益，在敌人背后也可以有效地避  
避对方的绝大多数攻击。同时  
如果玩家不得不进行作战，记得  
多使用蝙蝠尸生皮血袋等的增强  
武器。蝙蝠拥有对一定技能毒大  
大地增强。伤害的效果，从而打  
掉敌人死亡的速度。



基本健康

十位值	位度	制力	音七	日世
100	00	00	廿四	10月廿五

### ● 控能制

1998

技能名称	技能等级上限	技能说明
Haymaker	Lv	解除狂怒模式。该模式中山崎日月石象龙飞一切挡在面前的敌人
Feel No Pain	Lv3	降低处于狂怒模式中即受到损伤等
Grim Inspiration	Lv3	使敌方因杀死敌人获得额外怒气
Sticks and Stone	Lv3	受到伤害时有几率获得怒气
Like A Rock	Lv4	狂怒模式中角色不会被击倒
Greater Haymaker	Lv	狂怒模式持续时间加长 暴击威力提高
You've Been Served	Lv3	解除因狂怒模式，提高团队成员在狂怒模式持续时间中的暴击率
Volatile	Lv3	降低启动狂怒模式所需怒气
Smash Hit	Lv3	砸碎敌人脑袋可以获得额外的怒气
Pain Killer	Lv3	狂怒模式中杀死敌人恢复生命值
Incredible Haymaker	Lv	狂怒模式持续时间更长 暴击威力更高

陳年香

技能名称	技能等级上限	技能说明
Heavy Hitter	LV1	钝器伤害提高5%、耐力消耗降低10%、暴击几率提高5%。攻击敌人头部伤害提高5%。
Devastation	LV3	造成钝器伤害和冲击力
Endless	LV3	持续使用钝器时的耐力消耗
Maintenance	LV3	提高钝器的耐久度
Lights Out	LV3	阻止敌人被KO的时间
Tantrum	LV3	制敌连击。昇龙中能连续推开敌人和门
Charge	LV3	解放连携。撞击并攻击敌人
Exploit Weakness	LV3	敌人耐力值低于50%时，暴击率击击提升
Blast Expert	LV1	钝器伤害提高5%、耐力消耗降低10%、暴击几率提高2%。攻击敌人头部伤害提高10%。解放踩头
Hammerblows	LV3	使用钝器攻击敌人时有15%将其立刻KO
Big Stick	LV3	提高双武器钝器伤害
Powerful Impact	LV3	提高重武器钝器伤害
Critical Impact	LV3	提高重武器钝器暴击率
Aimed Shots	LV3	提高火器伤害
Tearing Blow	LV3	提高钝器暴击率
Earthshaker	LV1	钝器伤害提高5%、耐力消耗降低10%、暴击几率提高2%。制敌快速连击

中野廣

技能名称	技能等级上限	技能说明
Rejuvenation	Lv1	消耗1点精神力恢复能力，每秒钟恢复1点生命值
Mace, Masher	Lv3	获得所取到的金钱数量
Motivation	Lv3	受到攻击时有一定几率获得耐力
Energy	Lv7	提高战士敌人攻速的10%
Sprung	Lv1	被击倒时起身速度加快
Hurled	Lv3	降低敌人的攻击力伤害
Lockpicking	Lv3	获得开锁能力
Oxygen Rockets	Lv3	增加战士的攻击力
Regeneration	Lv1	每分钟恢复1%的生命值
Stun	Lv1	击晕敌人1秒，在此期间内无法行动
Shielding	Lv3	敌人击倒时有一定几率免疫伤害
Speed	Lv1	生命危急时受到的伤害可降低
Strength	Lv1	提高战士的攻击力
Toughness	Lv1	提高战士的防御力
Unstoppable	Lv1	在一定时间内免疫伤害

## ● 战术

山姆·帕默是众多角色中最不平衡的一个。他的生命值高于大多数角色，速度也算得上中等，但耐力却低于平均水平。考虑到他擅长使用的是高威力高冲击力但也会高速消耗耐力的武器，这似乎是一个缺点。不过其实这并不是什么大问题，因为帕默虽然舞者的耐力高，但回槽也

很高，一旦击中要害，对方十有八九会陷入硬直。所以玩本例也无需事快速的连招或拘束压制对方，尤其是使用双手钝器的时候，一次恰到好处打击就能让对方头颅爆裂或者被远远打飞。使用山崎B的难点，是在于精准地发动攻击，钝器普遍存在挥动迟缓，而且挥动时镜头晃动严





重的问题。使用山崎B的玩家首先需要习惯的，就是武器的打击速度和打击点。

在被能连押上，个人建议玩家可以先专注于战斗系技能，这并不是说其他技能树不值得投入点数，事实上山崎B的生存天赋树是五个人物中最有用的一个，不但让他获得回血能力，还能够

让他避免各种伤害。但在游玩过程中，玩家应该首先致力于消灭丧尸，让他们无法对自己构成威胁，回血和伤害避免都只是锦上添花，唯有战斗力才是硬指标。同时，不要因为山崎B比较能抗就放任躲避敌人的攻击。在各种强大的敌人面前，山崎B的生存能力很容易会被逼到极限。



#### 基本属性

生命值	血量	耐力	攻击力	防御力
130	90	100	格斗武器	职业特性

#### 技能树

##### 技能系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Touch Of Power	LV1	解锁任意招式，该招式中防御使用一臂之力
Infinite Flame	LV3	解锁无限火焰，在战斗中持续使用
Lightning Moves	LV3	在战斗中持续使用闪电攻击
Godspeed	LV3	在战斗中持续使用高速移动技能，攻击速度和移动速度
Burning Fists	LV3	在战斗中持续使用燃烧攻击，攻击速度和移动速度
Touch Of Destruction	LV1	解锁任意招式，在战斗中持续使用
Go Green	LV3	在战斗中持续使用绿色攻击，攻击速度和移动速度
Kill All Know All	LV3	在战斗中持续使用杀戮攻击，攻击速度和移动速度
Long Handle	LV3	在战斗中持续使用长柄攻击，攻击速度和移动速度
Like A Punk	LV1	在战斗中持续使用朋克攻击，攻击速度和移动速度
Zen Time	LV1	在战斗中持续使用禅意攻击，攻击速度和移动速度
Touch Of Death	LV1	在战斗中持续使用死亡攻击，攻击速度和移动速度

##### 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Palm Strike	LV1	格斗武器伤害提高5%，耐力消耗降低5%，冲击力提高5%，暴击率提高1%，对敌人头部伤害提高10%，并造成流血伤害
Cardio	LV3	在战斗中持续使用心肺功能，攻击速度和移动速度
Weapon Durability	LV3	在战斗中持续使用武器耐久度，攻击速度和移动速度
Life Drain	LV3	在战斗中持续使用生命吸取，攻击速度和移动速度
Frenzy	LV3	在战斗中持续使用狂暴攻击，攻击速度和移动速度
Birby Blows	LV3	在战斗中持续使用打击攻击，攻击速度和移动速度
Puncher	LV3	在战斗中持续使用拳击攻击，攻击速度和移动速度
Big Boot	LV1	在战斗中持续使用踢击攻击，攻击速度和移动速度
Cold Rage	LV3	在战斗中持续使用冷血攻击，攻击速度和移动速度
Uppercut Attack	LV1	解锁上勾拳
What A Kick!	LV3	在战斗中持续使用踢击攻击，攻击速度和移动速度
Counterattack	LV3	在战斗中持续使用反击攻击，攻击速度和移动速度

##### 战斗系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Way Of The Fist	LV3	提高格斗武器的暴击率
Uppercut Attack Upgrade	LV3	降低上勾拳的耐力消耗
Kiss Of The Dragon	LV1	解锁大威力攻击，并使对敌人头部发动的攻击有几率立刻杀死对方，格斗武器伤害提高5%，耐力消耗降低5%，冲击力提高15%，暴击率提高10%

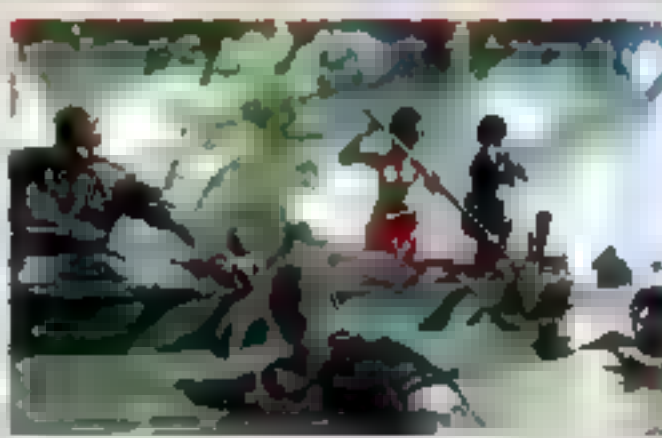
##### 生存系

技能名称	技能等级上限	技能说明
Health and Stamina Buff 1	LV1	提高生命值与耐力上限
One-Handed Weapon Durability	LV3	提高单手近战武器耐久度
Master Thief	LV3	解锁开锁能力
Deeper Pockets	LV3	增加物品栏位置
Spring	LV1	解锁弹簧技能，在战斗中持续使用
Health and Stamina Buff 2	LV1	提高生命值与耐力上限
Optimal Maintenance	LV3	降低修理武器花费
Weapon Proficiency	LV3	提高武器熟练度的开启速度
Life Insurance	LV3	减少死亡时扣除的金额
Suplex	LV3	降低的承受到的爆炸伤害
Business	LV3	降低的承受到的爆炸伤害
Strong legs	LV1	降低的耐力消耗降低60%
Marathon Runner	LV1	降低的耐力消耗降低60%
Military Training	LV3	在战斗中持续使用军事训练，攻击速度和移动速度
Health and Stamina Buff 3	LV1	提高生命值与耐力上限

#### 战术

##### 新的战术

约翰·詹姆斯拥有全职业中最高的生命值，但这并不是个非常大的优势，因为他擅长使用格斗武器，而这



些武器扩展了攻击范围，以接近距离和敌人战斗。在这种情况下，受伤的几率会更高，所以高生命值是一个基本生存保障。在武器使用方面，约翰·詹姆斯的耐力消耗比例很低，决定了他在靠近敌人时可以立刻发动狂风暴雨般的攻击来对付敌人。

约翰·詹姆斯有一个巨大的弱点，就是速度偏低。这个弱点会让他无法跟上队友的步伐，使得他的攻击经常要用到去追击敌人，从而增加了额外的耐力消耗。在靠近敌人和追击敌人时会遇到更多的麻烦。这个弱点可以通过生存技能树弥补，但是并不能从根本上解决问题。

不过尽管有着明显的缺点，约翰也有着许多强项，他能够用

特殊的方式来行动武器，部分武器甚至没有被算在格斗武器类别中，却可以在他手中产生不同的效果。同时，他是唯一一个能够把耐力强化到几乎堪比武器强度的角色。通过战斗系技能树，他还能获得强大的招式，从而在近身格斗中对敌人造成巨大的伤害。最后，约翰的生存天赋树也有不少亮点，他虽然不能够像山崎B一样回血，但却可以大幅提高自己的生命值和耐力上限，还可以通过爆击来回复生命值。做到以战养战。

综上所述，使用这个新角色时，玩家可以均衡发展战斗系和生存系的技能树，并采用跑酷为主导，辅以格斗武器追击的战水。优先尝试令敌人进入无法反击的硬直状态，然后抓紧机会靠近发动格斗猛攻，力求迅速击杀敌人。



## 武器耐久度与工作台

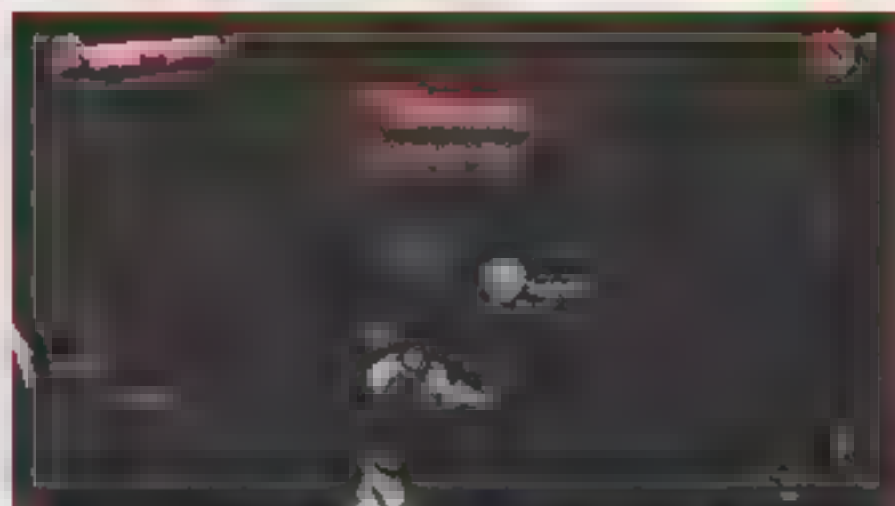
除了火药和爆炸物,游戏中基本每一种武器都有耐久度,使用武器攻击敌人会损耗相应的耐久度,一旦耐久度耗尽,武器就会进入无法产生有效伤害的损毁状态,此时玩家需要前往工作台去修理武器。

工作台是游戏中的重要元素,它包含了三个功能,首先是修理,通过花费一定的金钱,玩家可以把武器耐久度恢复到100%,让武器恢复到最佳状态。

然后是强化,游戏中的武器都可以强化三次,并增强其基础数值,不过费用会呈几何级上升,同时,只有耐久度满的武器可以强化,所以玩家记得要先修理好武器再强化。

最后是改装,这一部分功能使用起来较为复杂,玩家首先需要找到

的是改装蓝图,蓝图会解锁对应的武器改装项目,此时玩家需要准备三样东西,一是改造项目中对应的武器,二是改造项目所需要的材料,三是少量的金钱。三者具备,玩家就可以把手上的武器改造造成特殊武器,制造额外的性能。改装蓝图也有等级之分,一开始取得的低级蓝图对于武器的强化性能是杯水车薪,例如提升流血伤害和爆头率,都会形成最大耐久度,而高级的蓝图则会带来非常明显的益处,例如增加武器基本伤害,为无伤伤害增加额外效果,还有提高耐久度等等,但相应地所需的材料和金钱也会更多。改装武器和强化武器是互不冲突的,玩家可以先强化再改装,或者反过来,武器的强化效果和改装效果互不影响,能够正常叠加。



和任务的触发地点,但玩家完全可以在前往该地点前触发任务,死亡地带的任务点为除了任务和所属区域



## 任务系统

《死亡地带》延续了上一作的沙箱游戏系统,所以这类游戏常见的任务分类自然也得到了保留,任务包括主线任务(Main Quest),支线任务(Side Quest),连续收集任务(Continuous Event),拯救任务(Rescue Quest)和死亡地带任务(Dead Zone)。其中主线任务,大部分支线任务和连续收集任务都会有很明显的标记,玩家基本上不会错过,而拯救任务和死亡地带任务则分布在地图上各处,玩家需要上一步路过该处才能够触发。本作成就中所要求完成的任务包括了29个主线任务,26个支线任务,14个拯救任务和13个死亡地带任务,不过玩家们倒也不必刻意忽略持续收集任务,因为这些任务所要求的物品基本都是玩家能够在冒险途中遇到的。交给任务

给平人后还能够获得一定量金钱和经验值,对于强化角色战斗力大有帮助。

这里将放出简单的任务列表,方便各位玩家查询是否有遗漏。详细的任务位置和攻略将在后文列出,其中因为连续收集任务不关成就或成就获取,将直接放在后文中介绍。

主1: 支线任务中的“Safe Haven”有两个部分,分别是第二章的“Safe Haven Part 1”和第九章的“Safe Haven Part 2”,虽然作为两个任务列出,但它们被算作是一个任务,所以本作的成就追踪系统里,达成“Achieve”所需要完成的任务数量是81个而不是82个。

主2: 拯救任务并不要求玩家在何时触发或完成,下表给出的所属章节是指玩家在进行该章节任务时有较高机会遇到这

主线任务(共30个)

任务名称	所属章节/区域
No return	序章
Casaway	第一章
Back to reality	第二章
New Beginnings	第三章
Pathfinders	第四章
Saving holy man	第五章
Meeting locals	第六章
Natural resources	第七章
The Fall	第八章
Way of ascense	第九章
Dr. Kessler	第十章
House of god	第十一章
Pump action	第十二章
Change of plans	第十三章
Heavy equipment	第十四章
Steelman Defense	第十五章
The car is	第十六章
The crossing	第十七章
Terminal surge	第十八章
The ferry	第十九章
City newcomer	第二十章
Front row	第二十一章
Maintained zone	第二十二章
Rescue	第二十三章
Evacuation	第二十四章
The crash	第二十五章
Quarantine Zone	第二十六章
With the tribe	第二十七章

支线任务(共30个)

任务名称	所属章节/区域
Heavenly gift	第一章
Electrifying	第二章
Mines go boom	第三章
Safe Haven Part 1	第四章
White man	第五章
Genre Horror Slasher	第六章
On the sail	第七章
Alternative medicine	第八章
Antidote	第九章
Stop the madness	第十章
Fire sale	第十一章
proximity	第十二章
Surplus	第十三章
His only lesson	第十四章





### 完成任务 (共25个)

任务名称	所需章节/等级
Memories	第一章
Ladies first	第二章
Superhero	第三章
The dead can't dance	第四章
Perfect plan	第五章
Safe haven part 2	第六章
On the edge	第七章
The darkness	第八章
Healthcare	第九章
ER	第十章
Family ties	第十一章
Reminded find Marvin's wife	第十二章

### 拯救任务 (共14个)

任务名称	所需章节/等级
Rescue Brian	第二章
Rescue Stanley	第三章
Rescue Luke	第四章
Rescue Kitty	第五章
Rescue Tyler	第六章
Rescue Mugimbo	第七章
Rescue Megan	第八章
Rescue Alfred	第九章
Rescue Carlos	第十章
Rescue Kyle	第十一章
Rescue Alex	第十二章
Rescue Joanna	第十三章
Rescue Lydia	第十四章
Rescue Xavier	第十五章

### 死亡地带任务 (共13个)

任务名称	所需章节/等级
Jon Orge Somana	帕拉纳
Samuel Kullin Kullin	帕拉纳
Eduardo Quickdeath Peters	帕拉纳
Jimmy Northrup O'Hara	帕拉纳
Peter The Untying W. Spicer	帕拉纳
Oliver Dearbone Wenge	帕拉纳
Frankie The Scourge O'Hara	亨德森
Metzger Skullcrusher Squire	亨德森
Griffith Walling Carcest	亨德森
Doctor Scar L. Evans	亨德森
George Flesh Eater Sorers	亨德森
Joel Blacklight Chubaila	亨德森
Ogo Blindspot Moke	亨德森

## 团队任务

这是对应本作僵尸攻防战的特点而加入的新系统,玩家在打开个人界面时会看到一个团队选项卡。它会在玩家完成第一章主线任务后开启。在这个界面中,玩家可以看到各个团队队员的简单资料,同时会发现他们中的某些人开始提供团队任务。这些任务的内容和持续收集任务差不多,都是要玩家找到特定的某一类物品交给该NPC。任务要求的往往都是游戏里能够从场景中拾取到的物品,玩家取得足够的物品后交给对应的NPC,就会获得经验值和物品奖励。但这一类任务和持续收集任务不一样的是,它是一次性的,完成后可以提升NPC对

应的NPC等级,这种等级分为两类。纯战斗类的NPC会提升武器等级,他们会换上更好的武器,在防守战中会有着更好的表现,而商人类的NPC则会提升商店等级,让玩家可以购买种类更多品质更好的物品。

NPC等级共有三级,所以玩家可以为每个NPC完成三次团队任务,收集物品的内容每一次都不一样,新要求的物品随着难度会随NPC等级上升而提高。注意,并不是每个NPC都会在一开始就提供团队任务,而是有部分NPC会由游戏中尚未解锁或不能死亡的情况,这时候如果玩家没有完成他或她交付的团队任务,就再也无法完成了,因

为涉及剧透,这里就不指出哪一位NPC会死亡或离队,只在下表列出每个NPC的团队任务要求。

注1:每个玩家可能角色都可以成为NPC,前提是这个角色没有被占用,也就是说如果玩家进行单人游戏,除了自己选用的角色,其余四个可选角色都会变成NPC,能够发布团队任务。下文将全部列出五个角色的

团队任务要求。

注2:因为加入队伍较晚,马文(Marvin)是唯一一个只有两个团队任务的NPC。



### 团队任务要求一览

任务发布者	任务等级	所需物品	推荐物品获得地点
Puma	LEVEL 1	Engine Part x3	任何地方,尤其是电器附近
Puma	LEVEL 2	Lighter x8	在车或尸体尸体+垃圾
Puma	LEVEL 3	Titanium Pipes x3	James Nara's Bungalow和Infected Depot
Xian	LEVEL 1	Glues x7	Marvin's Marina Boathouse
Xian	LEVEL 2	Glue x8	任何地方
Xian	LEVEL 3	Semiconductors x3	James Nara's Bungalow和Infected Basements
Sam B	LEVEL 1	Bolts x3	Marvin's Marina Boathouse
Sam B	LEVEL 2	Large Batteries x7	任何地方或尸体
Sam B	LEVEL 3	Propane Cylinders x3	Abandoned Bungalow和Infected Depot
Logan	LEVEL 1	Bolts x7	任何地方
Logan	LEVEL 2	Camps x1	Muyahuya Biji
Logan	LEVEL 3	Heavy Duty Joint Tapes x3	Frankie's Motel Apartment
John	LEVEL 1	Gas for Lighter x3	任何地方
John	LEVEL 2	Deodorant x7	Kw Camping和Bacony Workbench
John	LEVEL 3	AC Power Boxes x3	Over Wenge's Modoulin Infected Hospital
Marlow	LEVEL 1	Metal Scraps x3	任何地方
Marlow	LEVEL 2	Steel Rods x7	Hair Village Survival Camp和Rodrigue's Hardware Store
Marlow	LEVEL 3	Insulating Tape x3	任何地方
Henry	LEVEL 1	Electronic Scribe x3	任何地方
Henry	LEVEL 2	Survival Mask x4	在车或尸体尸体或尸体
Henry	LEVEL 3	Blankets x3	Dr. O. Evans Clinic和Ogo Moke's Laundry
Samuel	LEVEL 1	Weighted Plates x3	任何地方,推荐Kw Camping
Samuel	LEVEL 2	任何物品	任何地方
Samuel	LEVEL 3	Aluminum Tubes x3	T. O. CAYO和Dr. O. Evans Clinic
Trevor	LEVEL 1	Wires x3	任何地方
Trevor	LEVEL 2	Floating Meat x4	在车或尸体尸体或尸体
Trevor	LEVEL 3	Circuit Boards x3	Abandoned Movie Set和Frankie O'Hara's Apartment
Wayne	LEVEL 1	Wristwatches x3	在尸体尸体
Wayne	LEVEL 2	Sunglens x4	任何地方
Wayne	LEVEL 3	Cyanoacrylate Glue x3	Infected Basements和Motel "Safe Haven"
Zoe	LEVEL 1	Bleach x3	任何地方
Zoe	LEVEL 2	LP3000 x4	Miya's Camp
Zoe	LEVEL 3	Highly Conductive Wires x3	Infected Basements和Metzger's Hideout
Dr. Jane	LEVEL 1	Algae x3	任何地方,推荐Hob Village Survival Camp
Dr. Jane	LEVEL 2	Insulin x4	在尸体尸体和容器中
Dr. Jane	LEVEL 3	Water Purification Tabs x3	Dr. O. Evans Clinic和Motel "Safe Haven"
Marvin	LEVEL 1	Nails x8	任何地方
Marvin	LEVEL 2	Lightweight Frames x3	Infected Basements和Infected Apartment



# 敌人介绍 与战术

基本上来说,《死亡岛》出现的敌人大多是前作存在的类型,其行动方式也没有什么变化。对付它们的战术也差不多,即堆的敌人能力都比较夸张,但弱点也相当明显。各位玩家掌握诀窍后就算单人也可以轻松消灭。游戏中的丧尸和各种变异体的主要弱点一般是头部,部分头部并不是弱点的怪物则另点

数在背后,每中击打可以事半功倍地消灭它们,至于肉搏有这些毫不得的,倒是要尽量消灭就好。在游戏中的死亡地带(Kill Zone)中,还存在着 BOSS 级的丧尸,不过它们的类型往往都是基本敌人类型中的一类,打法自然也是差不多,只不过它们身上往往会多了一些特性,使得它们更难对付。



## 毒行尸

### Toxic Walker

身体上散发着毒气的行尸,靠近玩家和移动过的区域会带上毒气,影响玩家的视野,呆久了还会受到伤害。不过既然毒行尸还是行尸类型的敌人,刀枪砍杀还是能杀死他们,不过离尸体就可以远离毒气带来的影响。



## 燃烧行尸

### Burning Walker

身上着火行尸,行动模式和一般行尸完全一致,就是多了靠近后身上火焰会灼伤玩家的特点,本作中火焰对于角色伤害非常夸张,所以和这种行尸战斗最好保持一点距离,双手武器正好能够攻击到对方的距离应该是刚刚好,脚踢也同样凑效。消灭了这种行尸后别忙着捡尸体,离远点,等火灭了再去捡。

## 感染者

### Infected

单独一个出现并不算是威胁,因为虽然感染者的攻击力要比一般行尸高,但一般吃了肉的一脚还是要当硬碰硬,这时候玩家对着它施放的小身板来那么一两下就足以让它安息。但因为感染者的移动速度很快,而且懂得飞檐走壁,有的时候玩家一不小心就会被它们从侧面偷袭,要是这时候从另外一个方向再来一个感染者,两者夹攻很容易就会让玩家受到重创。

所以对付感染者一定要下手,而且要随时注意它们那标志性的尖啸,一旦发现附近有感染者的叫声,立刻删去一个不会让前路夹攻的地方,安心迎战。看到感染者冲到身旁时对着它们的头部攻击,很容易就会造成重创杀死它们。





## 溺水者

## Drowner

一般来说,只有玩家驾驶小艇时会遇到这种本作才出现的新敌人。对付起来也简单,要不就是按下加速让小艇直接撞碎它们,要不就是等它们游上船后按照 QTE 提示将它们踹下船。但在鱼身进入水中时,溺水者是非常可怕的怪物,它们的速度和感染者相当,而且几乎不会发出声音来,玩家很容易会被他们偷袭,打个措手不及。幸好,它们的身体强度也和感染者是一个水平的,玩家们如果能够观察到它们游动的方向,对付起来易如反掌。

## 自杀者

## Suicider

行动慢,无肢体攻击能力,自杀者唯一的危险之处就是只要玩家位于其自爆范围内,就会发生猛烈爆炸,而得近地对付者秒杀。要对付它也非常简单,枪械或投掷武器都可以在耗空自杀者的生命值后将其立刻引爆。如果玩家手头没有盾牌的武器,冒险靠近,然后在看到自杀者自爆征兆后立刻逃向也是可行的。自杀者有着独特的颤音叫声,玩家可以很容易地注意到附近还有自杀者在,不过它们一般会躲在某个转角中,等着阴玩家一把,所以发现附近有自杀者后记得要步步为营。

## 燃烧感染者

## Burning Infected

算是加强版的感染者,冲到玩家身旁攻击时会同时燃烧玩家,不过只要保持距离就不成问题。使用双手武器的玩家一般可以在安全距离攻击到燃烧感染者而不被烧伤,又或者玩家可以干脆用投掷武器的方式来消灭这一类感染者。

## 冲撞者

## Ram

正面可谓接近完全无敌的经典敌人,基本上就算用枪械猛击头部也无法对冲撞者造成像样的伤害,所以玩家和冲撞者战斗时一定要保持耐心,引诱他冲刺,然后在快要触碰到时发动闪避,令冲撞者进入硬直。这时候它暴露出背部的弱点,但如果玩家用打点不稳定的近战武器去攻击,一般只会打到背部的侧面部位,造成正常伤害,想要一拳重创冲撞者,准备好枪械,对准背部中央的破洞直接射击,可以造成极高的伤害,霰弹枪这类武器在近距离命中该弱点并产生暴击后甚至可以秒杀冲撞者。

冲撞者在被玩家击退时会发动强大力度的反击,威力几乎和它的撞击一样惊人,所以如果它不在硬直中,千万不要贸然靠近它。

## 暴徒

## Thug

体力和攻击力特化过的大型丧尸,行动速度极慢,但是一击就可以打飞玩家,在中距离时还会发动威力极高的三连击,被打中就是死。但尽管如此,暴徒还是在游戏中迅速沦为没有太大威胁的肉靶子型杂兵,其中一个原因是速度实在太慢,而且转身都很慢,玩家可以转移到它身后大施拳脚,保臂能把它打得连连硬直。加上它双臂可以被切割或打成骨折,这时候暴徒只能发动攻击距离极短的啃咬攻击,完全威胁不了玩家。猛击头部就可以送它归西,顺便收获大量经验值和优质的掉落物品。



## 浮肿者

## Floater

皮粗肉厚的远程攻击型丧尸变异者,不过它的远程攻击速度和移动速度都较慢,所以战术就是边侧移一边靠近,躲开浮肿者喷吐的液体,等靠近到一定距离后,浮肿者会开始使用麻痹射线攻击。这一招攻击距离虽短,但是范围不小,不过如果玩家的一直保持移动,会慢慢躲开,又或者只是被刮到。两发射线这时,浮肿者会陷入一个短暂的硬直,趁此靠近它背部展开攻击就可以重创浮肿者。它的背后有类似冲撞有尖刺的弱点,用枪对准点攻击即可。

## 屠夫

## Butcher

前作中战斗力爆表的屠夫在本作中被一定程度上削弱了,变得比较好对付,其中一个原因就是它对于冲击力的抗性大幅下降,玩家可以靠前哨击和高冲击力的笨手武器击退屠夫,让其陷入短暂的硬直,如此一来屠夫的高速靠近玩家然后发动高威力连环攻击的战术也就变得不再成立了,危险度大减,玩家只需要小心不要被屠夫和其他丧尸一起围攻,单独对付一个屠夫还是不太难的。

## 震地者

## Wrestler

本作新加入的怪物,论皮粗肉厚程度绝对是丧尸之首,而且秉承这一强大怪物的特点,既不会被击退,也很难打出硬直来。更令人发指的是,震地者使用的攻击方式是锤击地面,造成范围的震荡攻击,不但威力强大,而且会震倒玩家。曾得和这个怪物打近战的难度高得难以想象。幸好,震地者在流程中出现的并不多,而且往往单独出现,加上他出现的时候已经是游戏的后期,玩家手中的爆炸物应该会很充足。建议直接选选地雷用雷,能烧死甚至 RPG 直杀震地者,它的移动速度非常慢,往往来不及赶到玩家身边就会被杀死。

## 尖啸者

## Screamer

新加入怪物中,尖啸者强度较低,但却非常危险,因为它有着接近无敌的能力,只要它发出尖啸,无论玩家处于什么状态——哪怕是狂怒状态,照样会陷入无法攻击只能移动的硬直中,而且持续时间还相当长。更令人发指的是,尖啸所能影响的范围大得离谱,基本上只要尖啸者处于玩家视野范围内,马上就会中招。而且尖啸者本身的移动速度也相当快,当它和一群丧尸一起出现,而且突然冲到玩家身边尖啸时,很容易会让玩家陷入重围。

不过相对的,尖啸者的身体子也就比感染丧尸一点,还缺乏良好的冲击抗性,所以玩家如果持续地对它发动踢击和打击混合的攻击,就可以让它无法发出尖啸,然后直接被打死。所以对付尖啸者,玩家至先下手为强,一面面就是猛攻打倒它无还手之力,一旦尖啸者不能够发出声音,也无非就是个普通丧尸中的普通丧尸了。

## 人类敌人

## Human Enemy

跟丧尸比起来,人类敌人在本作当中出现的数量大大降低,对付起来也并不麻烦,毕竟他们的能力和期望跟其他 FPS 中的人类敌人没什么分别,都是会使用枪械,但可以被爆头秒杀,而且本作的敌人 AI 和前作一样低,除了会躲在掩体后放冷枪外,连基本的走位都不太懂,而且躲得住性不严实,玩家可以通过掩体侧边将他们轻松击杀。



## 掷弹者

## Grenadier

掷弹者数量同样很少,定位和霰弹者有些类似,但在特定情况下,掷弹者比霰弹者还要更危险一些,主要原因是它们投掷身上肉块的距离非常远,而且肉块从落地到爆炸之间的等待时间也非常短,所以如果肉块落在了身边,玩家基本上就是中弹了才发觉,因为肉块的飞行速度不是很快,而掷弹者自己的行动速度更慢,所以打这种怪物时只要保持移动,还是可以安全躲开它们的攻击的。如果靠近掷弹者,它们就会发动速度和威力都超强的近地攻击,掷弹者所使用武器不断击打,可以很迅速地击掉掷弹者。

## 变异科学家

## Mutated Scientist

其实就是一群行尸的防护罩版,没有什么特殊能力,唯一比较行尸惨的是因为身上覆盖着防护膜而对异常状态的抗性非常高,所以被西斯带的特殊元素攻击对它们产生的效果会大打折扣。

# 主线流程 攻略

## Prologue: Sea of Fog

## ● The Storm

1. 剧情过后,等待房间中左方的门打开,离开房间后可以立刻搜刮一下附近的一房间。序章中玩家获得的武器无法带去第一章,但是拾取的零件和金钱则可以。因为收集各种杂物用于改造武器和交给NPC,换取经验值和金钱是本作的主题之一。各位新玩家最好在开始就养成这个习惯。

2. 前走一段路,学习使用蹲伏通过低矮的通道。遇到一个被棍棍卡住的大尸时,玩家可以获得第一把武器。

3. 按照提示开启手电筒。通过黑暗区域,在引擎区域会遇到引擎着火。按照提示爬下楼梯来到控制台启动灭火开关。

4. 沿路返回然后走上之前被

火焰包围的通道。在途中遇到丧尸,都是普通的丧尸(Zombie),按照提示消灭它们即可。

5. 在走上楼梯遇到一个行走高时,先和走廊处的丧尸引出走廊并再进入,因为一进入走廊就会被船体震动眩晕在地。如果此时没有杀死丧尸,可能会遭到偷袭。

6. 走廊路上遇到的丧尸,爬上楼梯来到甲板与王冠相遇。玩家很快会再次被震动眩晕在地。如果此时不在楼梯旁会直接被震落到楼梯下方,生命值会受到重创。记得拿起楼梯附近士兵身上的手枪和霰弹枪。

7. 拿到楼梯处和士兵汇合,剧情过后玩家会自动获得一把霰



弹手枪。立刻朝前方丧尸群中射击并消灭。Scavenger可以杀死白蟻青蜂一部分丧尸,之后玩家可以选择开启狂暴模式击杀刚好的丧尸和一个躲在后方的暴徒(Thug)。又或者用枪线击杀。

8. 最后按照提示爬上楼梯进

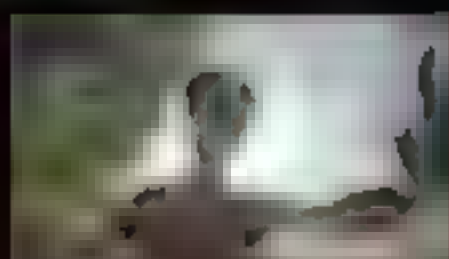
入舰桥顶部。别急着爬下去,爬上扶梯,从扶梯口搭乘右方伸出的一个卧着装死的丧尸,然后等着化为暴徒的船长被枪声引到扶梯口下方,再用枪线连击它头部可以快速解决。搜刮舰桥,然后打开舱门,进入剧情。

## Chapter 1: Paradise

## ● Castaway

1. 剧情过后,玩家手上只有一把小刀,被刷一下附近海岸的尸体,索取一些武器,然后按照指引前往营地。

2. 生来到营地附近会发现有大量丧尸袭击众人,优先解救被丧尸抓走的幸存者,再和他们一起配合杀死丧尸。





## ● Back to reality

1. 杀光丧尸后和特雷弗 (Trevor) 对话, 然后接下任务。将营地中闪光的五个保险箱全部藏在提示的地方。装好后防守战会立刻开始。建议玩家先占领从特



上冲来的丧尸, 再回头对付那些突破警戒的丧尸。

2. 占领丧尸后, 特雷弗会要求玩家去引爆桥上的油桶, 此时获得信号枪, 但这个武器在后续任务时的用处非常差, 射速也很慢, 而此时桥上会不断涌来丧尸, 建议玩家直接乘坐火车前往丧尸, 然后在相对安全的位置引爆油桶即可。之后玩家会迅速进入剧情。

# Chapter 2: There Is A Way

## ● New Beginnings

1. 和哈洛 (Harlow) 对话, 接下主线任务。同时别忘了去特雷弗处领取奖励。和哈洛对话时, 她会要求玩家去找船, 同时团队任务开始。

2. 沿路走过桥, 搭乘火车, 附近的丧尸和丧尸前往目的地。该处会有不少丧尸, 注意, 其中还有丧尸头目 (Flagman)。这些丧尸会攻击玩家, 玩家需要及时反应, 否则会被攻击。最好能迅速用投掷武器解决它们, 这样更安全。

3. 目的地处路上会有一个自杀丧尸, 玩家需要及时反应, 否则会被攻击。玩家需要及时反应, 否则会被攻击。玩家需要及时反应, 否则会被攻击。

4. 新地图地图上方码头处玩家会找到哈洛, 哈洛会要求玩家

前往码头, 玩家需要及时反应, 否则会被攻击。玩家需要及时反应, 否则会被攻击。玩家需要及时反应, 否则会被攻击。

5. 在码头处, 玩家需要及时反应, 否则会被攻击。玩家需要及时反应, 否则会被攻击。玩家需要及时反应, 否则会被攻击。



## ● Pathfinders

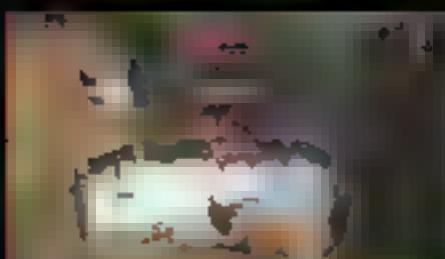
之后哈洛会要求玩家返回之前杰克森所在的城镇。玩家可以驾车前往, 与杰克森对话, 他

会要求玩家去寻找一位探险家食物而求得的成员。



# Chapter 3: Twisted Mind

## ● Saving holy man



1. 杰克森的任务目的地就在不远处。进入内部后会发现有大量丧尸困在某个屋子前, 建议玩家立刻使用燃烧瓶或开火来清理丧尸。救下马库斯 (Marcus), 他会要求玩家帮他去拿取工具。

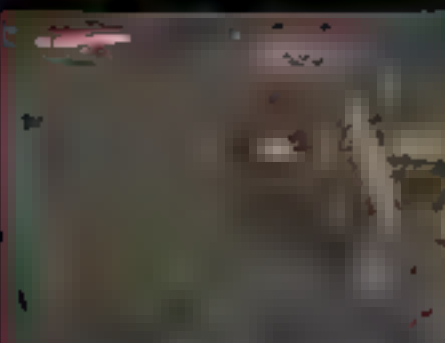
## ● Where the dead live

1. 工具位于城镇另一端, 玩家需要前往目的地。可以先去杰克森的营地, 现在这里开始对玩家开放了。准备好后前往目的地, 这里是一个死亡地带, 会有一个丧尸头目的丧尸存在, 而且该区域中本身也存在大量的丧尸。这里的丧尸和之前救下马库斯时差不多, 先用能够产生范围伤害的爆炸物清理, 然后

消灭一般的丧尸, 最后对付头目。注意头目虽然有着和某一种丧尸相同的外型和能力, 但往往比一般同类型的怪物要更强, 需要小心对付。



## ● Meeting Locals



但玩家需要先去他的营地, 然后前往。前往土著的小镇, 在屋外玩家会遇到哈洛 (Harlow), 他不让玩家进屋, 除非玩家能找到救他兄弟的药。和哈

1. 取得工具后去交给马库斯, 索取奖励。他将继续指导玩家如何前往汉德森镇。

洛联系并得到医生的指引后, 玩家需要前往寻找能够替代药物的植物。

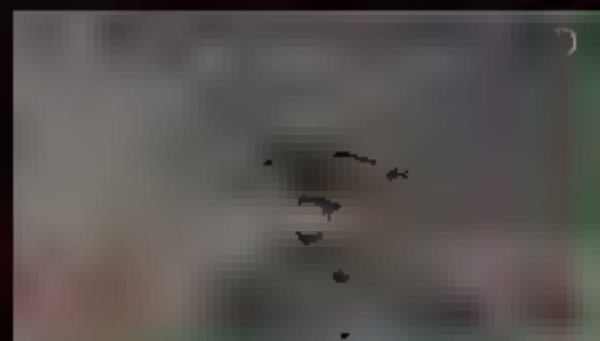
## ● Natural resources

1. 在码头处驾驶前往任务地点。先去地图最上方的那个, 进入该处的洞穴, 里面有许多丧尸, 其中包括了身体上散发着毒气的毒行尸 (Toxic Walker) 和浑身着火的火地蜈蚣 (Burning Infected), 前者比较难对付, 就是战斗时不要太过靠近它们即可。后者对付起来和一般感染者没什么差别, 先退一步停止它的冲刺, 然后重点打头。洞穴深处会有任务物品。

2. 离开洞穴, 走上大马路, 在不远处

一个木制的候车站后方有供玩家攀爬的藤蔓, 爬上藤蔓前进几步, 绕过一棵倾斜的大树后立刻往左后方看, 就会发现几个藤蔓前方的任务物品。

3. 重新爬下藤蔓, 前进一小段路, 上山, 在有两个神像的山顶区域, 玩家可以在爬上斜坡后



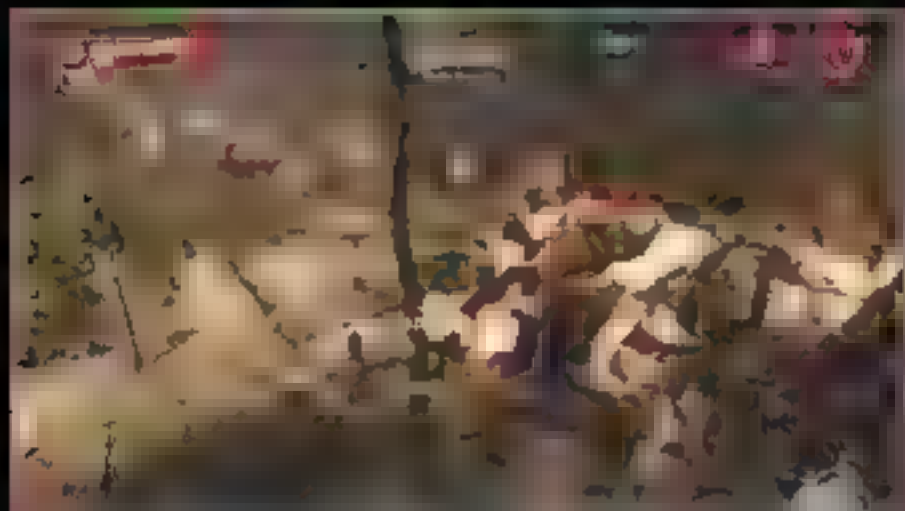


在到达地图中央的实验室前，先拿取位于神庙旁的小屋。之后可以回去乘搭小艇返回小屋。

4. 和哈迪西对话，然后返回与他父亲巴里恩对话，然后进入大门方向左方的神庙中可以找

到地图。不过这个地图并不精确，不远处的相框后才可以找到马库斯的笔记，接着这两种东西，再和巴里恩对话，了解到马库斯的真面目后，立即前往杰克森的营地。

### The Ritual



3. 在营地处玩家可以了解到马库斯已经前往哈洛所在的营地，立即赶回去，遇见其他同伴后触发剧情。马库斯开始燃烧营地，此时营地会再次进入防守阶段，敌人有三波，第一波只是行尸和感染者，第二波开始出现浮肿者和暴徒，还有屠夫 [Butcher]，第三波则有强化版的感染者出现，速度和感染者一样快，但是能打

击能力很高。这里的诀窍就是绝不是一开始引起敌人注意，而是交给 NPC 同伴吸引，然后从暗处偷袭，如果玩家现在的武器已经具备燃烧改装效果，可以逼使敌人进入燃烧状态，此时对方会不断挣扎而不会发起攻击，就可以跟同伴去处理。三波打完后，等待剧情触发，就可以和哈洛一起前往杰克森的营地了。

## Chapter 4 Science News Daily

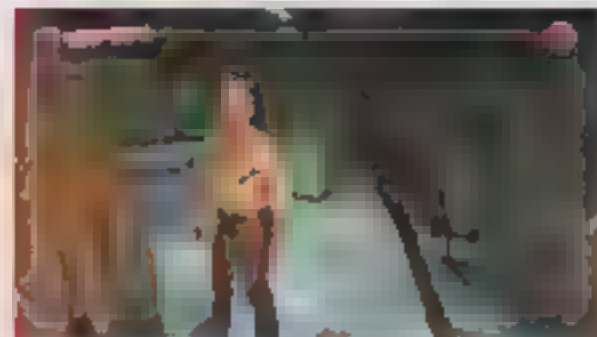
### Way of science

1. 剧情过后，和哈洛对话，他会建议玩家去寻找西斯勒博士 [Dr. Kessler]，这位博士就在故事之前遇到大树曼斯特的地方。路上先到的实验室中，玩家可以快速旅行

到 [Village with Mary's Mama] 两驱车前，在途中路程会经过一些

2. 来到实验室后，1. 调查后解锁区域，进入实验室区域后，调查人口外的对话框，就可以进入

室内博士对话，博士的拥有当年日本所下的磁石地图，不过他需要玩家先做一个忙，那就是去人多和重，拿取他那些变成丧尸的助手死前所带的病毒样本。



### Dr. Kessler

1. 场景中有两种敌人：突变科学者 [Mutated Scientist] 和榴弹者 [Grenadier]，前者只是普通丧尸的防护升级版，没什么特别，不过对各种元素伤害防护力较高，但后者非常麻烦，会投

掷带有毒气的身体部位来攻击玩家，并且往往躲在高处，需要用远程武器来解决。玩家也可以先沿普通通道走，来到实验室的边境，会有一道铁桥供玩家爬到上方，一旦近身，榴弹者，是比较好

解决的。

2. 解决四个榴弹者，也就是四个助手，并拿取他们身上的样本后，可以回到博士身边，他接着又提出要取玩家的血液为样本，按照他的要求前往取尸室处取回血液样本，然后再和他对话，取得地图。



## Chapter 5 The Mission

### House of god

1. 离开实验室，通过快速旅行前往马塔卡村 [Malaka Village]，也就是马库斯房子所在的村庄，这是离目的地最近

的地方，沿山路走，在一个十字路口右转，就可以到达神秘的日本传道所。这里充满了丧尸，还有一个浮肿者，不过场



景中有大量的天然气，恰到好处地引爆可以。

2. 来到传道所最里面，会发现通道已经被水淹没，此时触发剧情，整个团队都会转移到这边来。

### Pump action

1. 和特雷弗对话前先在外面逛一下，安置好防护设施，并且拿空上下两层各有一个的地雷，因为要和特雷弗对话，这些被要求拿空的箱子会重新激活，等于玩家有了多一箱的地雷。

2. 和特雷弗对话，他会要求玩家寻找水泵，使用快速旅行来到马塔卡码头，目的地就在地图上方，该处有不少丧尸，而且入口已经被封闭起来，更令人发指的是码头区域就有两个自杀者和一个浮肿者，还有各个不同角落冒出来的溺水者偷袭，加上玩家在码头前方水中行进的无法躲避，很容易被大砍，个人建议是准备好

水泵直接对码头区域弄几个，把敌人弄个清光，同时在水中处理好偷袭的丧尸，再上岸。

3. 清光丧尸，达到目的地仓库后方的铁梯上，爬上去屋顶，沿路来到仓库最深处被铁梯围住的地方，先别急着下去，引那四个抽桶杀死一部分丧尸，然后玩家随便开几枪，就会发现屋中的丧尸都会被引出来，其中包括一个暴徒，站在屋顶上射杀或用各种爆炸物杀死他们再下去。下去后别忘了屋里还有一个自杀者，要小心。

4. 入屋搜刮一番，打开封闭的房门，然后拿起水泵往外走，





放上小艇,就可以驶回传道所了。注意地图上虽然看起来没有通往传道所的水路,但是在玛塔卡村

北方的水道其实是可以连通的,直接从该处绕回传道所,可以省下不少功夫。

### ● Change of plans

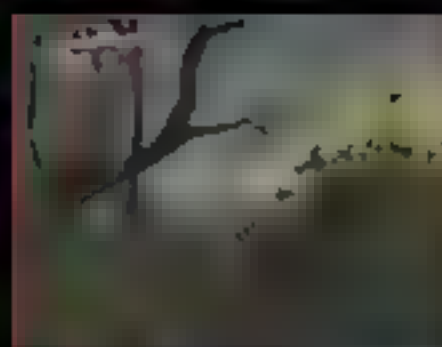
1. 装好水泵,制住德斯特曼的船,最后优化一下传道所的防护设施。接下来会有丧尸登场,不过因为只是丧尸的通行,战斗比较简单,如果玩家地雷放得多,很快就可以结束。打完和山姆(Sam)



对话,前去寻找机关地加强传道所的防御。

### ● Heavy equipment

1. 来到目的地附近,在小艇上等待。当看到敌人出现时,对话过后一个浮标将会出现



地牢中冒出来,杀了它之后可以开始使用直升机上的机关炮,另一边机关炮旁也有一个浮标,挂上炮台后立刻杀球吧。个人建议玩家直接开机关炮而下飞机头前方前方的基座上,两个机关炮都装下后直接按下这个按钮的按钮,然后再次离开此处拿走机关炮。

### ● Stalwart Defense

1. 将机关炮送回营地装好,准备好一切,然后和特雷弗对话开始抽水和防守战,战术和之前差不多,将敌人留给队友,玩家自己负责解围和补刀,一旦看到那个栅栏前有敌人,可以在栅栏旁补放一个地雷然后立刻离开,地雷的触发范围比较大,可以隔着栅栏被敌人触发,炸死对方。一些如果德和浮标者之类的强大敌人要是位置凑巧,可以用机关炮



攻击,但注意它们的弹药有限,不能乱用。敌人先会从前面的正面进攻,然后是后方,最后则是两边夹攻,都熬过盾,防守战就结束了。和特雷弗对话,领取奖励并进入下一关。

## Chapter 6: Descent

### ● The tunnels

1. 沿着抽空水的通道进入口军隧道,失去能源室开启能源,然后来到能源室1外,沿着通风管走到上层,进入通道后不久就会遇到丧尸,同时可以按照提示用信号棒来作为照明工具,配合手电筒

来照亮道路。由于昏暗,一路按照新提示的目标去保护新所在处,发现大敌被锁住,这时可以靠堆放的箱子跳到一层,然后从缺口跳进去获得保险丝,拿到不远处的电箱中,就可以开启电源。



2. 按喇叭,找到一个铁桶,将铁桶丢到另一个电箱处,杀死一个身上带着保险丝的丧尸,可以开电通道的电源,之后沿着提示的路线走,最后会走到一个会学到人类求生,这些丧尸是近处者,虽然是不会对玩家造成伤害的,所以拿起

附近的枪械应市吧。杀透他们的巢穴后,会发现前进的道路被封住了。

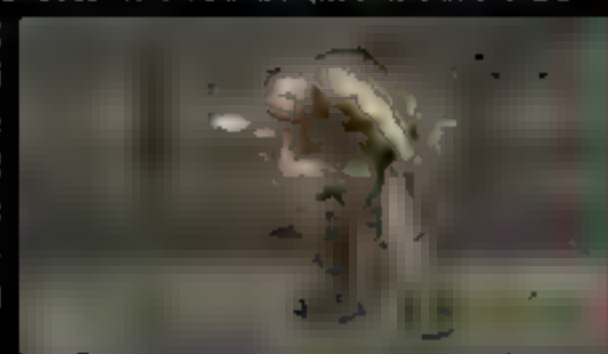
3. 前往走私犯头目所在的房间,对方火力很猛,最好丢个手雷进房间直接炸死他们,然后拿走钥匙,进大门处,离开这个区域并进入下一关。

## Chapter 7: Two Shores

### ● The crossing

1. 剧情过场,玩家需要和同伴汇合并与黑地者(Whore)对战,它的移动速度不快,但攻击可以造成范围伤害并去刺玩家,玩家需要躲开与其交战,并利用场景中会喷涌蒸汽的管道来进一步伤害它。它的生命值非常高,玩家需要做好打持久战的准备。同时记得场景中会刷出好几波丧尸,在和它战斗时记得小心被偷袭。然后和山姆和山姆对话,他会要求玩家前往新的据点渡轮。

2. 沿着码头区域前进,很快会到达渡轮站,一些囚犯占领了位置,不过玩家需要和囚犯们战斗,但剧情后他们会全部变成敌人,别怕,此时玩家会自动进入特殊狂怒状态,近乎无敌,持续时间非常长,所以请尽情杀个够。



### ● Terminal siege

1. 之后搜刮一下渡轮站,即便寻找控制室,打开底座是一个子弹桶旁的门就可以进入控制室,并放下马文(Martin)。和他对话,队友们会立刻赶到这里来,但一场短暂的防守战也会随之展开,不过敌人主要都是普通丧尸,玩家可以协助

队友轻松对付。之后任务提示和队友对话,他会告诉你新的据点的防护设施,然后和他对话。随着马文开启传输渡轮的引擎,大量丧尸袭来,除了几个入口,还有很多的丧尸会从这里出现,玩家需要多安排一些地雷。击退两波后,尖啸者(Screamer)登场,这个种怪物会用尖啸发出大范围的攻击,令听到尖啸的玩家角色陷入昏迷,记得要躲开它。击败最后一批丧尸,渡轮到达,走上渡轮就可以离开这里。



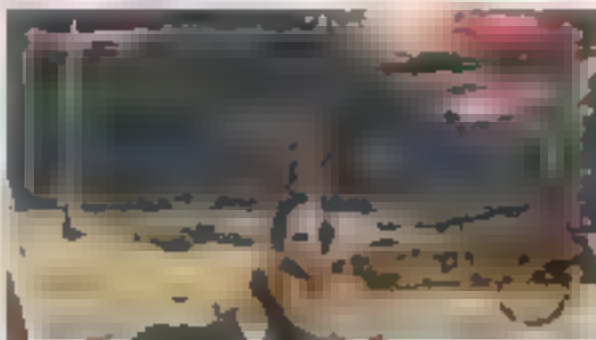


## Chapter 8 Blockbuster

### The ferry

终于到达汉堡镇，但码头处仍有大量丧尸。玩家需要离开安全区域，站在码头处用杂物堆出的路障中，向前方和左上方平台的丧尸射击即可。枪声会把大部分丧尸引至附近，方便玩家一一瞄准爆头。等没有丧尸靠近后，再到室外清除最后

几个没死的丧尸。然后回到码头边，队友们会转移到码头建筑中。



### City newcomer

和马克文对话，他提到一个老电影院，那里可以修改造成一个安全的地方。玩家按照提示前往大门处试图进入镇内，然后会发现门被锁住。推开左方屋子的门，拿走型中右方柜台上的钥匙，回头并进入汉堡镇。

一路上会遇到很多丧尸，但会经过一个充满丧尸的区域。玩家需要在此时跑到右方的安全区域，遇到一堆丧尸和一个小怪物。如果这种

怪物经过前方，将单调正身是大量丧尸，远处地高，在堆土上，引诱他过来，然后从快被推到时立刻聚集起来，躲开后，会变为僵尸攻击而陷入一种死循环，将可杀尸猛攻，丧尸就不会多，小心一点，就轻松过关，所以可以这样玩。

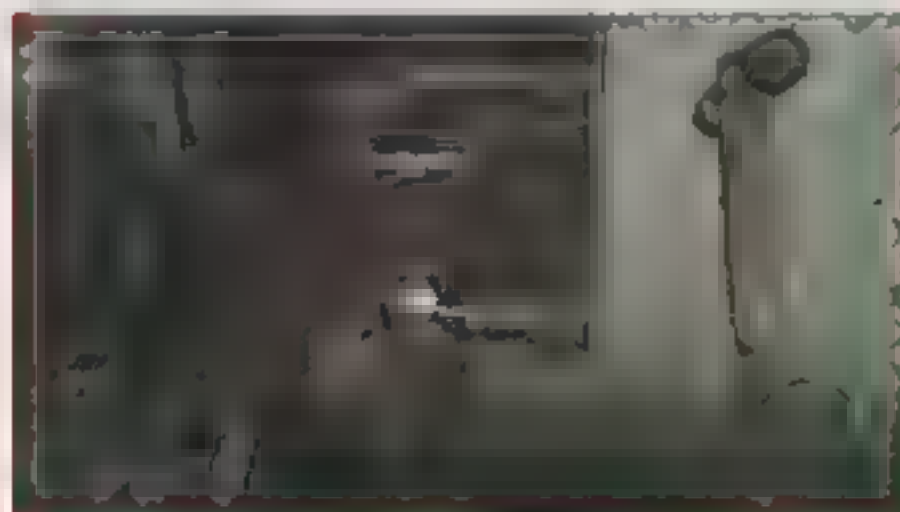
1. 来到电影院，并有一个小怪物在作怪，将丧尸从那里赶走，从那里进入电影院。



### Front row

1. 玩家需要将丧尸一个个引出来，建议步步为营，一个个引出来，不然哪怕玩家开启狂暴模式，也有被围攻而死亡的风险。推进

入影院后就需要开启狂暴模式来保命。敌人越多，玩家就越难杀。一个暴徒，自然是步步逼近者两，对付暴徒。



2. 在提示前去撞破室，去击破Jacqueline正在等着玩家。他会告诉玩家，先去撞破室，撞开几扇门，然后来

到地下层，打开开关，关闭该处的。接着去撞破室按下开关，关闭正门。回去和Jacqueline说话就能触发剧情。

## Chapter 9 Firefight

### Militarized zone

1. 和马克文对话，他会让玩家前往军事基地。从电影院正门上方的窗台离开，记得先推梯子放下来，不然玩家需要自己回电影院拿梯子。前往军事基地路上会有一个会说话的丧尸，最好用附近的天然气罐配合来杀死。

2. 走上通往军事基地的桥时，玩家需要躲避丧尸，还会遇到一个会说话的丧尸，但这个可以比之前遇到的第一个会说话的丧尸对付多了，用爆炸物可以轻松放倒。之后则会提示地上有地雷，玩家可以爬上头顶上的塔，用那台提供的信号枪来引爆地雷。然后再走上去有警报的哨塔上关闭警报。哨塔共有三个，会不断引来感染者，所以玩家需要小心被偷袭。相对的，这些感染者也会帮助玩家引爆各地的地雷，减少被杀死的风险。

3. 军事基地大门已经被封闭，玩家需要去基地中寻找能够炸开门的物品。实际上这个物品就在面向大门时左方车头的工具



架上。在大门上放上C4炸药，等待爆炸结束，点击大门，进入大门。

4. 基地内没有开启电源，非常黑暗，玩家需要找到开关，开启电源，然后前往楼上充满了烟雾的房间，发现前进的路被火挡住，需要去开启消防设施。楼上会有浑身冒火的丧尸攻击玩家，要记得保持距离。灭火后往前走，一路杀进目的地，会遇到一个会说话的丧尸，要小心对付。

5. 和亨利队长上楼，控制室的另一扇门会打开，两个感染者出现，小心被围殴。一路离开军队大楼，会遇到僵尸和暴徒，最终用能模式一次结束。之后在室外还会遇到一个会说话的丧尸，仍然是爆炸物剧情。

6. 杀回电影院，进入下一章。

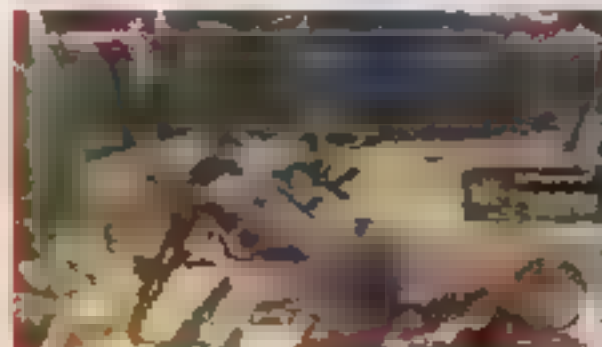
## Chapter 10 Fly Away

### Rescue

1. 杀死出现的丧尸，然后说要去救，玩家需要按电影指引起直升机的注意。1. 电影搬到屋上燃烧，这时人枪引来了丧尸的注意，玩家需要去附近的室外

音乐厅，播放音乐来吸引丧尸的注意。

2. 杀死几个丧尸来到音乐厅，玩家需要找到音乐厅里的CD，需要寻找，CD就在舞厅



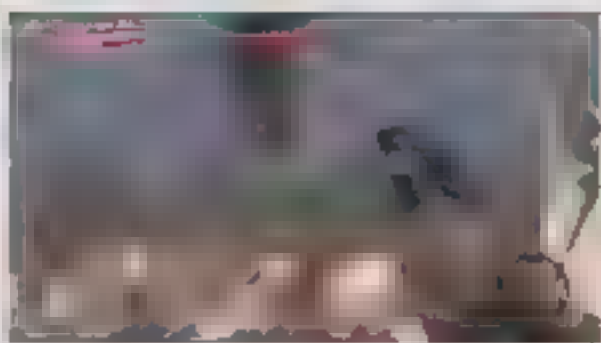
后方的。一张桌子上竟然还是山姆B的说唱音乐。使用山姆B的玩家会听到特殊台词。播放音乐后会引来丧尸，杀死几个狂暴的立刻跑回电影院。



## ● Evacuation

1. 上到楼顶前修好武器准备好物资。

2. 到达剧情之后就会开始防守战。先跑去屋顶修理身旁的梯子上。戴上高合使用机关炮消灭敌人。这时记得救援队友。这



个通量的敌人强度不是很高。但防守起来比较麻烦。记得随时启动各处电源。上到会让地面上的

电线暂时通电。借此可以消灭一部分敌人。防守结束后进入下一章。

## Chapter 11: Mostakes Were Made

## ● The crash

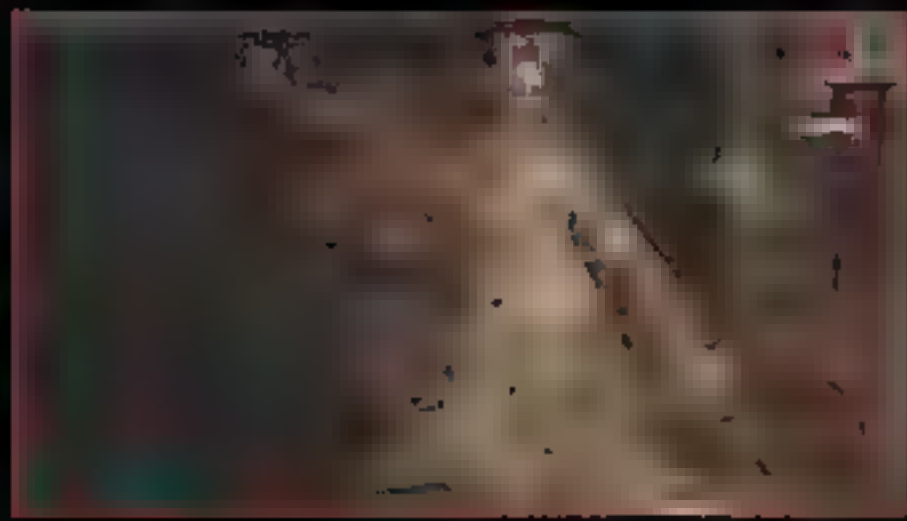
1. 和特雷弗对话。他会建议玩家追踪塞伯尔直升机的坠毁地点。该处位于地图的下方。路程较远。而且只能徒步前往。玩家记得做好准备。在接近直升机坠毁处的坠毁时。玩家还会遇到一个震地者。手雷伺候。

2. 来到直升机残骸所在地。调查光表。然后调查面向直升机飞头部的左方的梯梯扶手上的血迹。沿着指引进入堡垒。

3. 先去调查楼梯下方的门。发现被锁住后。回到上层。大门突然洞开。冲出几个感染者。

这里可以考虑开霰弹模式。杀光感染者和那些被困在牢房中的丧尸。然后调查走廊尽头的大门。发现不能打开后继续向前推进。一路杀到底。会发现走廊的一个房间正门不能进入。在走廊拐角处过去。从后面推开门。会发现一个受伤的驾驶员。他告诉了玩家塞伯尔的位置之地。

4. 走上楼梯。来到堡垒外。前往直升机残骸另一边的堡垒。是建筑处。入内。和位于最上层的塞伯尔对话就可以结束本章。



## Chapter 12: City of The Dead

## ● Quarantine Zone

1. 和特雷弗对话。他会要求玩家前往隔离区(Quarantine Zone)。玩家在从电影院前往堡垒时应该已经见过隔离区的大门。返回该处即可。

2. 到达入口后会发现隔离区已经被封锁。需要找一个入口。在

另一个入口玩家会找到一台推土机。不过特雷弗建议为玩家点燃机关用于冲墙。可以将其整个炸毁。在推土机后方的商店中搬出四个燃料罐放在推土机上。启动推土机。然后就可以看剧情了。

## Chapter 13: For The Greater Good

## ● With the tide

1. 沿着推土机冲出的路走。在遇到分岔路口时右转。往下走。来到楼梯尽头。杀光丧尸后往左拐。会看到一个垃圾箱。靠冲刺跳跃跳过去。然后再跳过一个垃圾箱。沿着木板斜坡往上走就可以走上前往码头高区两头的桥梁。过桥后杀光丧尸。然后池上有方的海狗。注意这里有个尖刺者。要小心对付。

2. 遇到大火时。有冲撞者出发。要小心别被推进火中。从油桶处过去。在遇到一个大型医疗帐篷时往东跑的一边走。就可以来到码头。

3. 进入码头内部。这里空间非常狭窄。必须时一定压低身体。不要和怪物碰撞。在同时地会看到一个尖刺者带着一群丧尸出现。手雷伺候。下一道门则是冲撞者和丧尸。会各个手雷炸死丧尸。然后避开冲过来的冲撞者。打肯解决。之后第三个目的地是一排感染者。边打边跑即可。第四个则是震地者。场地空间有限。用爆炸物直接轰死吧。

4. 来到下层后玩家还会碰到一个震地者。场地相对宽敞一些。玩家可以自行决定对付的方式。来到堡垒尽头。按下开关激活电梯。等其卡住后打开门跳下去。进入实验室。调查一具在最里面的玻璃下方的尸体。其头部会有可调查的档案。然后调查入口不远处的电脑。最后调查电脑左方不远处手术台上的尸体。就可以进入实验室的办公室了。

5. 剧情后和哈洛开战。先回头走。不

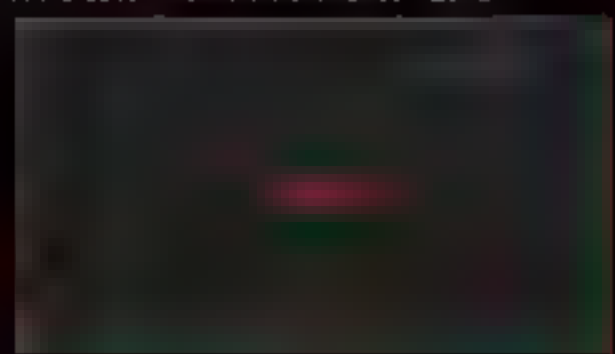
然会被她扫射秒杀。用燃烧瓶令她进入硬直状态可以为玩家争取一些进攻机会。当然是在远程进攻。不要靠近她。不然会被火力秒杀。

6. 哈洛生命值降到一半时会触发剧情。她开始对自己使用变异药物。并拿着电锯追杀玩家。战术和之前差不多。尽量和她保持距离。但这时候她会投掷燃烧弹。玩家最好保持移动。和她打持久战。终极的解决方案是干脆开狂暴把她拖进第三阶段。

7. 这个阶段哈洛是无敌。不过玩家也不需要和她打。只要稍等一下。角色自己就会得出也需要使用变异药物的结论。此时出现变异药物标记。前去使用。就可以进入最后阶段。

8. 使用药物后玩家进入狂暴的狂怒状态。伤害抵抗能力提高。而且使用的是狂怒模式的攻击方式。和哈洛对轰并击倒她。再杀光剩下的敌人。这个状态才会消失。

9. 结束剧情。按照提示走。路上会遇到一个震地者。这时候玩家也没有什么资源节省了。直接用它身上干掉他。进入码头停泊处。按下船左方控制台上的按钮。等和赶来的塞伯尔对话完毕后。跳上船后方。调查船的舱门。就可以离开岛屿。通关。





# 支线任务 攻略

## Chapter 2: There Is A Way

### ● Heavenly Gift

Chimamanda 位于 Paradise 营地中的酒平处。和他对话，他会要求玩家前往之前玩家遇到哈洛的地点，那里有一个宝箱。

第一个补给品在走一步路处的路可以浏览的步距处，消灭有一个的头，在码头处面向大海，然后往右看，会看到一棉绳木柱。

中央部分有一个箱子，补给品就在那里。

第二个补给品在码头处，消灭一个的头，在码头处面向大海，然后往右看，会看到一棉绳木柱。在码头处面向大海，然后往右看，会看到一棉绳木柱。

### ● Field kitchen

持续收集任务，完成“Heavenly Gift”后 Chimamanda 会交给玩家的，只要玩家找到食物罐头就可以交给她，换取经验值和钱。

### ● Electrifying

Zoe 系让玩家去补物部增强化燃料，玩家可以用电，可以更好地补物。她需要5个大型蓄电池 (Accumulator Mod) 和10根电线 (Electrix Cable)。前者在 Kuva Camping 处，这个场地中有大量的箱子，电击基本都放在里面，车中一般会有丧尸杀死。在工厂为强，后者在更远的点的 Malaka Village 村子中。

有一个大型的补物，正门有一个丧尸，杀死后可以拿到。在工厂中，有一个大型的补物，正门有一个丧尸，杀死后可以拿到。在工厂中，有一个大型的补物，正门有一个丧尸，杀死后可以拿到。

### ● Mines go boom

完成上一个任务后，Zoe 会有了新任务，她让玩家寻找自

杀者的肉和电子废料。玩家可以到营地中找到。

料有特定需要前往的场所。玩家需要完成其他任务时，注意收集自杀者的肉和电子废料。

别凑够4个自杀者的肉和2个电子废料后就可以交给 Zoe 完成任务。



## Chapter 3: Twisted Mind

### ● Kill The Pain

持续收集任务，玩家可以在 Hotel Survivors' camp 找到 Houston，他会要求玩家给他带止痛药，换取经验值和金钱。

### ● Safe Haven Part 1

在 Hotel Survivors' camp 的 Maggie 要求玩家寻找那些被丧尸袭击安全地点的一些不留的队伍。地点共有三个，首先要去被丧尸袭击，然后让玩家从 Hotel 开车前往 Mark's Market，然后坐车来到新的地点。路上会有丧尸，玩家需要小心对付。最后登上石壁，发现一个有篝火和床铺的简易营地，会找到最后一封信，将玩家指引向 Henderson。任务到这里算是完成了第一部分，第二部分需要在到达 Henderson 后才能继续。

他的小秘密，里面会有另一封信，指引玩家。从 Malaka Village 出发，来到山路的十字路口，前往地图右方的洞穴，里面玩家会遇到丧尸，要小心对付。最后登上石壁，发现一个有篝火和床铺的简易营地，会找到最后一封信，将玩家指引向 Henderson。任务到这里算是完成了第一部分，第二部分需要在到达 Henderson 后才能继续。

### ● White line

在 Hotel Village 北方一个有工作业的房中玩家可以找到 Bruce，他需要玩家，需要玩家帮助他寻找毒品。这个任务最好是在做完小任务后再进行，玩家可以直接开去毒贩的屋子处。屋子后方有毒贩供玩家取上。记得先消灭毒贩，毒贩子 Mr. Dead 是个混合了毒贩和感染者组成的特殊丧尸，一面面就会攻击玩家。玩家需要小心对付。

猛毒他，如果狂怒过了他还不死，拉开距离用远程武器和投掷近战武器杀死它，玩家在和它周旋近战时会陷于被动，最好不要让自己进入这种状况。

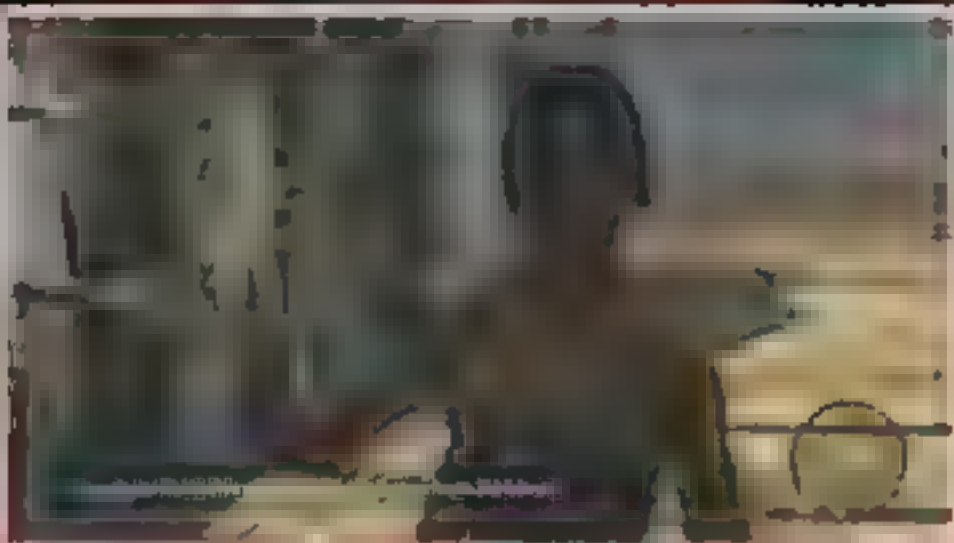
杀死毒贩子后，打开通往屋子下层的通道，杀死那些在楼上的丧尸，然后拿走桌上的“毒品”。这是假毒品，不过应该对 Bruce 更有帮助。将毒品带给 Bruce，他会给玩家奖励，并变成一个商人。

### ● Genre Horror Slasher

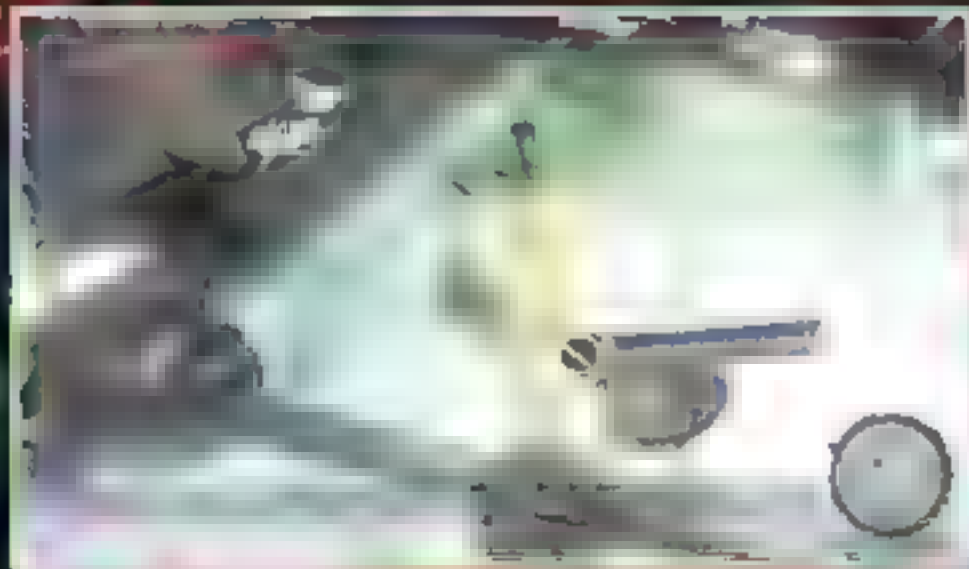
Dave 在 Malaka Village 中，玩家需要到马库斯的小屋后往地图南方走，就会看到站在一台房车前等待的 Dave。他在灾难发生时正在拍电影，如果遇到了丧尸攻

击，于是整个制作团队和他的摄影机都留在了片场。现在他请求玩家帮他取回来。

片场就是其中一个死亡地带 Abandoned Movie Set，入门







后会发现第一个房间非常黑暗，  
开启电筒。从屋子的侧门来到户  
外，关闭发电机，另外一间屋子  
大门处的调电情况才会消失。推  
门入内，会在里面找到摄录机。  
之后打开房间的另一个出口，来

图院子中，暮光已得变成了良机的摄影团队，并在工作台附近找到摄影机的电池，就可以离开这里了。

## On the set

完成“Genre Horror Slasher”后 Dave 给予的奖励任务。这时候他已经来到了 Halal Survivors'camp。和他对话，他要求玩家帮忙完成电影，内容是杀死一个罪犯。前往地图上出现的红色骷髅所在的地

点,记得先替狗松气带。在屋里会有一个吊钩放在笼中,笼外有一个“X”标记,准备将盾打开笼子开关,熊将进入至怒状态,每圈被站在X标记上后将其杀死。之后回到Dye处领赏吧。

## Alternative medicine

Halal Survivors'camp 中的  
Crimson Phoenix 会要求玩家帮她  
地找回记载着跨方的医书书籍。  
她把书留在了疗养院(Infirmary)，  
但是没有任何佛子通往那里。不过  
其实玩家可以通过爬上附近的屋  
顶来来到疗养院所在的楼层。

书,帮回给 Dr.Jane 交差吧。

拿到书本后,Dr.Jane 需要玩  
求去找一种特殊的蘑菇。快速前  
行到 Mark's Marina,乘船来湖  
的地,这里有不少蘑菇类,它们能  
帮助食草类恢复生命值,不过就需  
要它们不太多的量,需要用力打  
头击晕即可。洞穴中有三个蘑菇  
需要采,记得观察场景中的闪光  
提示。杀死所有洞穴中的丧尸并  
采到足够的蘑菇后就可以回来和  
Dr.Jane 对话,领取奖励。

## Antidote

二. 躺在 Halai Survivors' camp 二楼的 Rose 肚子疼得不行，需要药物治疗。她请求玩家前往一个丧尸横行的医疗中心。这个地方就是 Ocean View Bungalows，其中一个死亡地带，位于 Halai Village 延伸到最东方的岛屿上。一路沿着本制走道来到这里，进入内部。这里先会遇到一个有工作台的房间。这里有一座通向中庭的

大门，做好准备，开门后立刻朝中央区域丢燃烧瓶和手雷等爆炸物，削减丧尸数量，然后对付那些被引来的丧尸，包括这里的丧尸头目。最好的解决方法是抛还是开霰弹模式清场。药枪在其中一个丧尸身上，杀死所有丧尸后记得摧毁它们的尸体。

## Chapter 4: Science News Daily

## Stop the madness

在看了马蒂斯从佛罗伦萨的明信片后，便寄信问到Matisse Village，发现马蒂斯泡到了他自己的屋宇中。和他对话，然而再谈，因为他会变为相对状态，开始就是

来展开攻击。虽然他的攻击还算猛烈,但本身不过是个使用近战武器的普通人,被踢倒在地后就可以任人鱼肉了。解决他后任务自动完成。

## Chapter 5: The Mission

**Fire sale**

在 San & Maria Mission 方  
方不之处的平地上，大家会收到  
Pierre，若野困困在他所在之处外  
然受尸，然后和他？ 请 他请入机  
算给他挂 嘴说叫 平实处就有  
一个日桶 不 1 起之的 即于今天  
上有一 Pierre 所存之处他受尸  
下于后由处 平光受尸 然后在桶  
内暴食被下日桶并其改后对桶血  
漏 想不会 由于已经死了

按例提示即与 Maria  
Maria 一样 拍摄 的有照片

也有一个油泵,不过经人通知我们因在苏联所有将尸后装满油桶就尿带回去放在指定位置后和Piero聊天

Perce立刻反悔了。他拿走了烟桶然后把自己关在了店里，拒绝和玩家交易。随着平原走一圈，会找到一件战袍，然后寻找魔匠的个排烟管，用服装堵住，烟雾会把Perce逼出来。这一回他真的服了，拿上肾脏，然后看看他带来的礼物吧。

## Proximity

在塔西特·杜尔蒂的“heavy equipment”商店里，伊莱恩看到一台在公路调子路第一个岔路不转弯，第二个岔路通往地图北方，右路变左，可以欣赏到绝美的蒙特里娅（Moya）绝景的豪华房车在森林中，除了司机吩咐，车上有一个设备可以让游客从车内欣赏到所有景色。

地上会出现一个绿色区域。从该地表面一个需要寻找的方位，我们从此地再左方找起。最后，我们会到绿色区域附近，会遇到大量的绿色者。看地图，便知道该设备的位置。在空域地图上，用红点

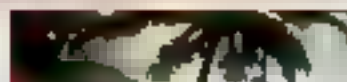
萬越茶葉。找到補哈爾後搜刮埋藏  
所有物資,包括任務物品。然後前  
,11月11日。

在第二个绿色区域的下方，寻找一个黄色的小帐篷，帐篷不远处有块和东岸起的礁石。爬到顶部，你会发现许多并排排列的贝壳，听它们的声音，很快就可以在道路下方找到新物品。

第一个区域的空投食粮好像找不出上面的补给。呼被拿走了。其实就是被放在了刚五一，被水淹过一半的房车上部。旧着坍塌的树木。跟个车员拿走了箱中的补给。然后回去交给 Miya 吧。







### ● Surplus

完成“Proximity”后 Mya 给予的支线任务，她要玩家帮她前往 Biosphere Laboratory 寻找一把左轮，进入实验区域或直接快速旅行过去，然后沿着地图下方的山路走，路上有不少地雷，虽然有些地雷可

以绕过去，但最安全的做法还是用远程武器将其引爆。注意道路尽头的地堡，仍然有地雷，必要时可以在通过爆炸物来引爆。爬上地堡的上层，可以在箱子中找到 Mya 要的枪，带回去给她交差吧。



### ● Femme Fatale

完成 Mya 两个任务后开启的持续收集任务，把刀门 (Blade) 带给她可以换取经验值和金钱。

## Chapter 6: Descent



### ● History lesson

完成 Dr. Kessler 的主线任务后他会给予的支线任务，因为任务地点和第六章的主线任务是一样的，玩家们最好别忘了接。

进入 The Tunnels 后，在第一个区域沿着通风管道来到上一层，直接沿着道路走到尽头，然后右转，在一个有化学物喷嘴的地方会看到齿轮图案，调查后获得化学物样本。

沿着下一个类似前往管道的地堡处，可以在一个棚架几个化学物罐旁边找到实验室物品上得到身体组织样本。

最后，来到有大把雷达的房间，沿着最上面的走廊来到左方通道的尽头，那里的房间中设备上放着最后一个任务物品，古老的研究报告吧。将这些都带给 Dr. Kessler 就可以完成任务。



### ● A New Machine

完成“History lesson”，Dr. Kessler 会交给玩家这个持续收集任务，带给他电子皮料就可以换取经验值和金钱。



回去交给 Damien，他有了另一个要求。玩家需要帮他找到两个火花塞，都标记在地图上。较近的一个需要玩家爬上梯子，跑到一个位于上层的工作台处。火花塞既在工作台，另外一个在一条管道中。玩家需要找到一个正在关闭和一个损坏的垃圾桶。火花塞就在这两者之间的管道。

回去和 Damien 对话，他给玩家最后一步，也是整个任务最艰难的一步。玩家需要前往

军事基地才能完成，如果玩家是在第一时间就接下了这个任务，记得等到第九章主线任务开始再进行这个支线，因为在这之前军事基地是不能进的。

进入军事基地后，地图也会显示出一个绿色区域，位于地面之下，按照提示书籍慢慢下去，记得打开中轴周围黑暗区域，任务物品就在一个货架上。这里还有梯子上去，记得小心陷阱，之后回去把物品交给 Damien，任务完成。



### ● Ladies first

在 Sanderson 地图的 Sea Market 正上方，一个女人被丧尸困在地牢中，玩家所见的丧尸，和对话后会发现被压在浸满水的坑坑有丧尸的尸体，其中一具就在大箱子底下。她请求玩家去下中轴。

一个绿色区域出现在地图上，这个僵尸的尸体被压在不

过那里就有叠起的尸体物让玩家可以爬上厚墙，然后跳去中轴所在位置的楼梯。中轴就在上面，不过被挡住了。打开旁边被挡住的门，拿到手面的尸体，可以在尸体找到钥匙。打开中轴箱关闭中轴后，一路去下楼梯，最后打开绿色门放丧尸被关在地下牢的女子。任务完成。

## Chapter 9: Firefight



### ● Superhero

在军事基地入口靠南方处，玩家会找到一个被丧尸困在高处平台上的男子，杀死丧尸和他对话，他会要求玩家替他取回他的超级英雄装备。

按照指示来到地图上 Sea Market 的左上方区域，在一堆被淹没的管道中可以找到超级英雄——一件超级英雄的内布条，能照在地面是西南方的角落可以找到超级英雄——一对普通的脚垫，最后进入 Sea Market 内部，可以在食品市场杀死一个暴徒后找到超级

英雄——就是一条鱼。

带着这三件“神奇”装备回到男子身边，他就会“变身”为超级英雄 Zambinator，原来他是一款屠杀丧尸之旅——小心别让他被丧尸给啃了，走完一圈后，他会承认玩家已经完全符合了一个僵尸英雄的要求，而一个地方不再需要两个英雄来维持正义，所以他就“甘心”留下自己的性命，把这个光荣的任务交给了玩家。给玩家一堆奖励后，他乖乖地缩回平台上，继续当普通人去了。

## Chapter 8: Blockbuster



### ● Memories

Damen 位于 Henderson 地图左上方的一个广场处。带上靠近时玩家可以听到他呼喊，爬上梯子来到他所在的露台就可以和他对话并接下任

务。这个任务需要玩家捡几个物品。首先出发的搜索区域是 Damen 所处不远，找到一个倾斜的明信片架子，拿走下方的电容器即可。





● **The dead can't dance**

附近，站在一个空中露天平台上，找到梯子爬上去和她对话，她邀请来玩家关闭附近餐厅的音响，避免引来丧尸。

但是这时我求索引发了警

据。先表吧由属关同响响，新新  
按照峰色区域提示来到餐厅后  
关闭警报的电源，这时将会有大  
量丧尸出现，必要时可以开炮把  
他们统统炸死。

美商电源屏和Eva对话，任务完成。

## Perfect plan

在 Jorge 位于 Sea Market 附近的一个工作室中，他有一个极为大胆的计划。但只有玩家可以完成，那就是洗劫 Henderson Bank。

▼ 前往地图最北方的Henderson Bank，左方的办公区域有不少感染者和一个暴徒，开狂怒模式清场吧。之幅可以在暴徒尸体上获得银行金库钥匙。不过打开金库后，却发现里面竟然有个活人，他是来抢劫银行的三个匪徒之一。看来Jorge一开船就被别人抛弃了。这个劫匪被两个同伴关在了金库里，而

那两人把大部分的钱装进运钞车后逃掉了。但可以通过银行的电脑来追踪车上的GPS来得知两人的行迹。

。抽清銀行金庫里能拿的錢，然後來到銀行樓上，用電話查詢這鈔票所在，接著就可以前去兌換現款了。

→ 快速旅行到 Pinai Ferry Station，两个前匪就在离码头有一段距离的区域中，靠近他们所查之处后换上枪炮，抛掉两个轮胎，打开放在一辆小皮卡车后方货斗上的保险锁，就可以拿到钱。回去和 Jorge 分钱吧。

## A Collector

完成“Perfect plan”后,和Junga对话,他会交给玩家一个持续收集任务,将旅途中收集的钻石(diamond)带给他就可以换取奖励和装备。

## Safe haven part 2

来到 Henderson 磨。按照提示来到地田屋东南方，进入位于 Sea Market 南方偏西的 Motel Safe Haven。里面是典型的死亡地带构造，头目是一个尖嘴兽，开启狂怒模式将它击杀至渣。

呢。之后搜索整个公寓，并发现 Maggie 朋友留给她的遗言。揭开这些，路上会被感染者偷袭，要小心。将遗言交给 Maggie，任务就不算完成。

## Chapter 10: Fly Away

## ● Best To Forget

AT 的打印机 会在主任务后  
要求玩家搜集图片 这个物品并不  
是稀有的罕见物品 而是每个  
玩家都有一张 并且会随任务接

区域时会重置。将这些照片带给 Jacques-  
ne 可以换取大量的经验值还有金钱。虽然形式有点特别  
但这仍然是个持续收集任务。

## On the edge

在Chopin书店，记者会找到Flynn。要回答一个关于土地心脏的问题，他回答道：“药物和痛苦”。最后，只能通过手术把心脏取

公寓就开在附近。楼下一间门  
柱上写着“Bryn”——这是他的名字。  
楼下，就是Bryn的公寓。  
Bryn的公寓在楼下，Bryn的公寓在楼下。

桃红色区域 表示药物就在屋中  
别处寻找 圣光解在黑暗中的丧尸 然后在挂有钟的那一面墙壁的  
架子上可以找到药物

19. 去和药物实验 Ryan 却发  
现他早 经因生病去世并变  
成了僵尸 给他个痛快吧

## ● The darkness

[illegible]

「這件衣服好美，和妳很相配！」  
「謝謝，妳真會說話。」另一個女孩甜甜地  
笑了。這兩位女孩是班上的同學，她們的  
衣服，是這件衣服廠生產的。衣服美，不難玩  
樂，美，又舒適，她才能感到快樂。

最后，以燕一发现一切在数量上来  
至多久后又重新黑暗。韩来电话相  
的上的保险柜。经整理后，

據和 Cecil 對話 他下 是有保險姓 建議可前往一家當舖店去尋找 那店就在通達車庫地的轉角處在 Branches 的對面 的那一附近 上已經變成了幾門車牌了 然而權利 空幣下當舖店保險姓就在 今冬 那有了

1. 利馬盧斯和奧斯本 在地下車庫處裝上保險絲 40 安培，和 Carroll 兄弟聯絡協助。



Healthcare

“你玩本提。”新要求他的病人要服得效的——病药——般的药。——药不足以填场。要像当时这样的药。

第一个日的堆自然是熟考 就在地棚上张网张在地的平高方 必甲计东需要埋木 一个钟点 不过很不幸 那个苦豆有花物 像是有 一豆子的花只

这时候玩家会取下一个 Jacques 的地图。地图显示玩家从军事基地那里有最众多的医疗帐篷和物资。进入军事基地东南方的地图区域中，看到一个绿色山坡。这里有个医疗室，记得解决后两来搜索物资。在这一片帐篷的区域里，医疗帐篷那白色的外观和上面的红十字还是很显眼的，鸣啡鼠在甲面，拿走后带给 Ceryl 任务完成。





## ER

结束 Cecil 的任务后 他的助手 Sean 会交给玩家新的任务 因为有许多病人需要进行手术 他要求玩家前去帮忙手术 于是

工具在地图最右方通往  
The Ford of Henderson 的路上  
的一栋公寓中, 靠近一个突出于  
Henderson 主岛外的另一处大

1 上方有个写着“Pizzeria”的“告  
牌” 进入大部 玩家会遇到 一个舞  
者和 一个自杀者,与 自杀者原质  
创想使 然后于光公寓中其他诡异  
的住户 包括公寓中已经变成恶灵  
者的医生 接着就可在沙发和桌  
子之后 检查手术工具 三天交给  
Sean 任务完成

## Cleaning Job

之前在“Ladies first”任务中胜出的女子也会来到医院当中，她会交给医生一个玻璃杯

任务 母交给她 直直志和  
Bleach 就。从获得解放后  
宝珠望纳

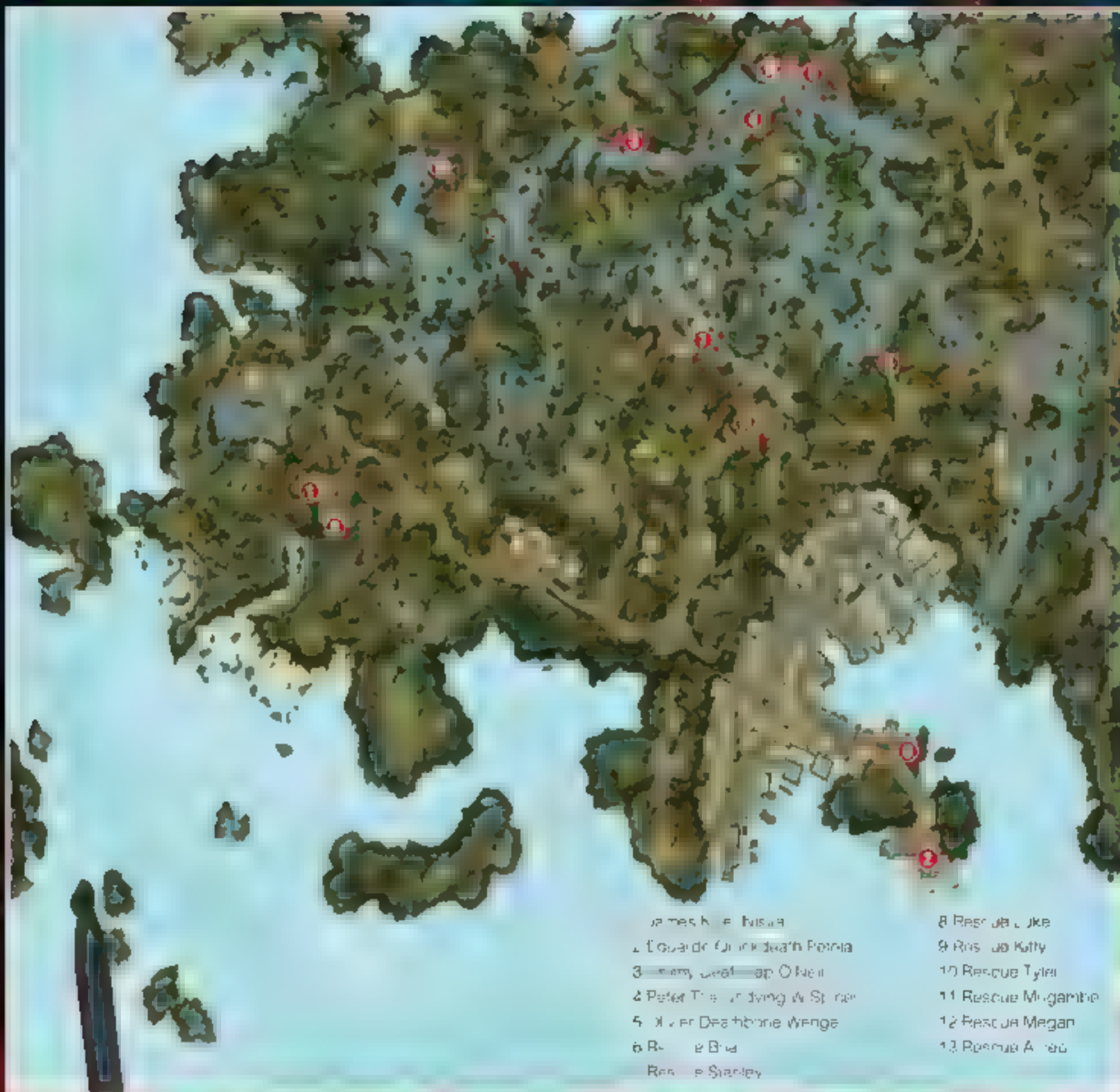
## Chapter 11 Mostakes Were Made

## Family ties

在玻璃窗散下的新快传 Marvin 会委托私家侦探找他的妻子——或杀死变成丧尸的她。先去地图而南方，在 San Marino 正北方公寓处寻找 Marvin 的妻子。敲门进入公寓内部后，立刻被捉武器，打倒一只等待在这里的丧尸后发现的攻击。干掉它后继续前行，找到桌子上的电话账单，将室

里附行李和有台灯的小柜上的便条。由此得知 Marvin 妻子偷到了线索。

前去 Marvin 妻子父母的公寓。里面有两个绿色的沙发区域。这里已经起火了。注意不要被烧到。推开卧室的门，可以在墙上找到 Marvin 妻子的照片。拿着这个物品回去和他交流吧。







- 1. Frankle The Scourge O'Hara
- 2. Metzger Shutterusher Sioale
- 3. Goffrey Walking Catons Naps
- 4. Doctor Boar JJ Evans
- 5. George Fleah Ester Sere
- 6. Joel Blackheart Chubals
- 7. Ogio Blindspot Make
- 8. Rescue Garion
- 9. Rescue Kyle
- 10. Rescue Alex
- 11. Rescue Olanne
- 12. Rescue Lydia
- 13. Rescue Xavier

### ● Reunited find Marvin's wife

完成“Family tree”后，新的剧情任务开始。这个任务很简单，因为玩家已经获得 Marvin 妻子的照片，可以认出她来，这时候

玩家需要去 Cecil 的医院，就会发现其中一位病人正是 Marvin 的妻子 Sylvie，调查她后回去告诉 Marvin 这个好消息，任务完成。

## 死亡地带任务与拯救任务地点

死亡地带任务中“Jon Jirge Somare Palanai”会在主线任务“Saving holy man”中固定出现。这里将不再列出游戏中的12个任务所在地点。这两类任务的目标都很简单，前者是杀死区域内的丧尸头目，后者是清

幸存者所在处的丧尸。没有特别大的难点。这里将不再赘述攻略内容。最后提醒一句，死亡地带的丧尸头目虽然强度比一般丧尸要高，但其特点和其所属丧尸类型的特点是一致的。玩家可以按图索骥在敌人介绍部分找到对应的打法。

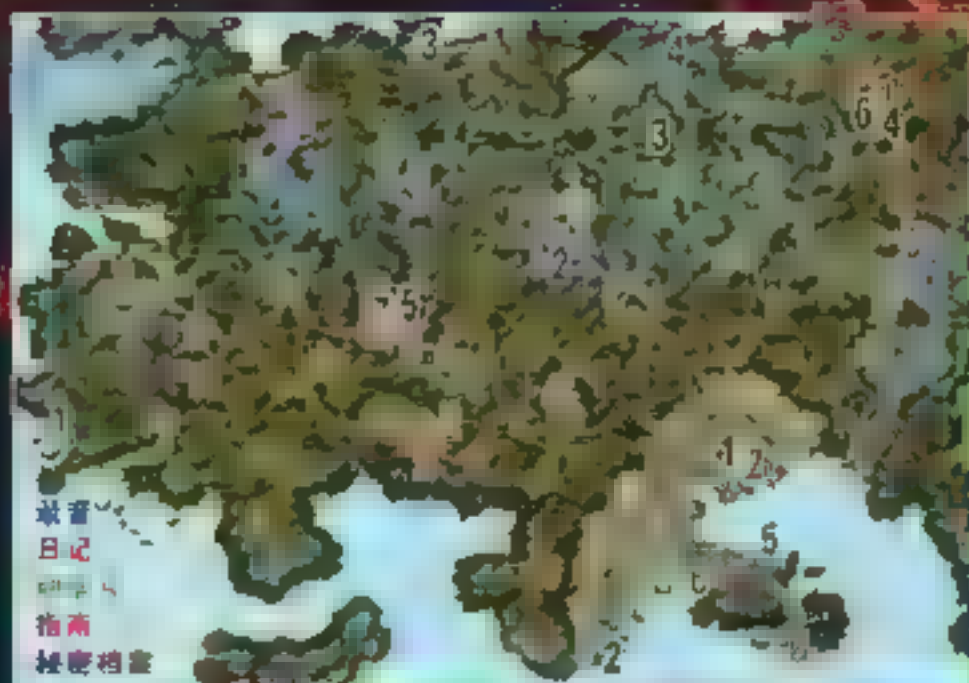


# 收集综述

本作总共有 81 个收集，在沙箱游戏中实在算不得多，而且位置取得也不难。除了主线任务和支线任务的进行地点或附近，玩家还可以通过是个随时有丧尸从某个角落中冒出来偷袭的恐怖游戏，要在这种情况下翻箱倒柜的确是挺烦人的。下面就

家最好是在清空了某一区域后再搜刮，避免意外发生。

81 个收集分为五类，分别是 8 个调查档案，17 个帕拉莱尔岛的旅游指南，10 个安吉拉·薇拉录音，10 个约翰·摩根日记和 15 个帕拉莱尔明信片，下文将一一列出位置。



## 收集品位置一览

收集品名称	所在位置
Secret files Part 1	杰克逊等幸存者所在的营地。在地图上的小地图附近，距离中约离位于水底下
Secret files Part 2	杰克逊等幸存者所在的营地所在村庄的下方，寻找马歇尔所留工具的死亡地中。档案就在水下仓库进门后的右方
Secret files Part 3	在支线任务“White Line”的任务地点处，位于一个被毒品的桌子上
Secret files Part 4	就在胡斯斯博士所在的实验室中，区域的一个盒子中
Secret files Part 5	在地图上的“Holloway”区域，就在一个被毒品的桌子上
Secret files Part 6	在地图上的“Holloway”区域，就在一个被毒品的桌子上
Secret files Part 7	在地图上的“Holloway”区域，就在一个被毒品的桌子上
Secret files Part 8	在地图上的“Holloway”区域，就在一个被毒品的桌子上
Secret files Part 9	在地图上的“Holloway”区域，就在一个被毒品的桌子上

## 帕拉莱尔岛的旅游指南

收集品名称	所在位置
Palana Island Guide #1	离开首个幸存者营地。前往杰克逊营地路上玩家会遇到第一台可以驾驶的车辆。游过的车后座就放着这个收藏品
Palana Island Guide #2	在前往杰克逊营地路上，玩家会遇到一个有大量丧尸的营地。位于地图左方。收藏品位于左方的营地中
Palana Island Guide #3	在地图上的“Holloway”区域，就在一个被毒品的桌子上



## 安吉拉·薇拉录音

收集品名称	所在位置
Palana Island Guide #4	继续向前沿大路走。地图左方有一个在水面上的建筑群时，前往左方的休息区，上方中央的桌子上就有收藏品
Palana Island Guide #5	在西方地图的上方上方。玩家会遇到需要救援的阿尔弗雷德（Alfred），收藏品就在他所处营地的一张地图上
Palana Island Guide #6	就在马歇尔码头拿到大船处不远的博物馆旁。收藏品在桌子上
Palana Island Guide #7	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #8	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #9	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #10	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #11	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #12	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #13	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #14	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #15	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #16	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里
Palana Island Guide #17	在前往寻找治疗哈迪斯病毒药物的途中。玩家在前往第二个任务物品所在之处时会遇到一个木质的候诊室，收藏品就在那里

## 安吉拉·薇拉录音

收集品名称	所在位置
Voice Recording #1	就在玩家从海难中醒来。前往营地路上。在走上第一个斜坡时。玩家会遇到左方有一个小屋。从屋顶上的悬崖跳下去，再从屋顶的缺口入内，一张放满物品的小桌上就放着这个录音
Voice Recording #2	在地图上的上方右方，这里玩家可以救下泰勒（Tyler），在他身处的水上棚屋中就放着这个收藏品
Voice Recording #3	在前往能够取走很关键的直升机处的路上右转，玩家能够来到地图的左上方，这里的营地中。一个长桌上放着收藏品
Voice Recording #4	在前往马歇尔码头所在的村庄时，刚入村就会看到一栋被封锁的宅院。外面还有浮尸会出现，爬上屋顶跳进去，收藏品就在屋内



## 安吉特·索德森

## 收藏品名称

## 所在位置

Voice Recording #5

在临美村庄东两方山与海岸外的一座岛上。从北方有栋需要攀爬梯子上去的建筑。攀登就坐在上层的架子上

Voice Recording #6

进入凯斯勒博士所在的研究所地图, 朝右立即可见并清除地雷后, 用梯子爬上一栋建筑的二楼。收藏品放在一张桌子上

Voice Recording #7

在亚轮站斜对面的仓库中, 玩家完成梯子后就会发现这个仓库大门已经打开, 进入里面就可以找到收藏品

Voice Recording #8

就在电影院西南方的户外广场中。位于一个有遮阳伞的桌子上。附近有个工作台

Voice Recording #9

在亚德森地图中央最南端的森林区域。桥下河中

Voice Recording #10

位于军事基地中, 出现一个需要采访的警卫时, 前往单独位于左边的那个, 可以在明暗不透明一个秘密地点找到



录音  
日记  
明信片  
指南  
秘密档案

## 约翰·摩根日记

## 收藏品名称

## 所在位置

Diary #1

在第一个营地处。入口附近地上第二层。在中央的房间里

Diary #2

在萨曼莎的营地, 位于中央的士兵休息区。一个通向阳面的走廊的桌子上

Diary #3

就在取得潜水艇的办公室中。位于晚餐桌旁

Diary #4

在传送带。在靠近地雷附近的一个小盒子上

Diary #5

在凯斯勒博士所在研究所办公室的其中一张桌子上

Diary #6

在日军地图第二层, 一个巨大的化学设施处, 地图最右方有一间带铁栏的房间。就在一个房间的桌子上, 位于一个铁制容器中

Diary #7

位于亚德森地图处。大桥的。在桌子上

Diary #8

到了老中士营地后不久, 玩家在地下活动。Kyle 提示可以在附近找到, 找到后从地图中央进入电影的市区。通过桥后沿着市区中央的街道。在第一个左拐的拐角处尽头可以找到。在一个牛奶桶上

Diary #9

到了亚德森地图的下方, 玩家在地下活动。Quanna 提示可以在不远处一个厕所附近找到这个收藏品。要小心有一个陷阱

Diary #10

## 特殊奖励碎片

## 收藏品名称

## 所在位置

Postcard #1

就在第一个营地处。中央士兵休息区上

Postcard #2

在前往水手营地路上。一个有大棚房车的营地中, 营地右方有一间大房子。收藏品就在里面的桌子上

Postcard #3

在杰克营地所处小溪的一端角落桌子上, 就在玩家入镇的路上, 桌子会设置起来。中间有一个工作台。右方不远处的小桌上的前收藏品

Postcard #4

在地图右上方。从亚德森地图所在时利用潜水艇上船, 遇到两栋分别位于河流两端的建筑时。进入左方的建筑。爬到上顶就可以找到收藏品

Postcard #5

就在亚德森地图士兵休息区的家中

Postcard #6

在地图右下方, 靠近海边的第一片森林区域处。一个分枝附近。桌上放着水果

Postcard #7

需要按下“Hidden Data”后才可以进入尼克(Nick)的房间。在酒吧和洗手池之间的小桌上就有这个收藏品

Postcard #8

就在亚德森码头不远处的凯德森银行大门右方

Postcard #9

在通往亚德森营地的桥口处往另一边走。会遇到一个雕像。他旁边不远处的桌子上。就放着这个收藏品

Postcard #10

走上从码头通往亚德森镇的桥, 到达镇这一边后左拐沿着楼梯来到桥底下, 再一直往地图左方走。尽头处会看到一个放在绿色塑料桶中的收藏品

Postcard #11

在地图上老电影院正左方的一个边角的院子中, 位于一张桌子上

Postcard #12

位于大教堂大厅和教堂前的房子中, 就在地图中央

Postcard #13

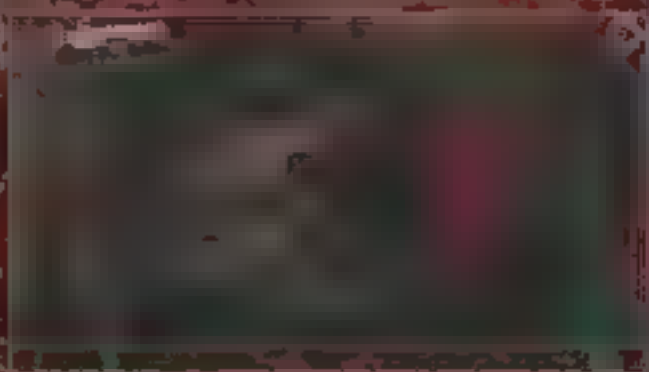
在地图右下方名叫罗丁格工作坊(Rodrigo's Workshop)的地方。就在一个告示板上

Postcard #14

老电影院右方有一整排青草地半的便道。在其中一栋楼顶上有一遮阳伞挡住的小桌上可以找到这个收藏品。玩家只能从老电影院顶部走过去

Postcard #15

在亚德森营地。Villa 附近。一个绿色主题的广场中的长椅处





# 成就一览

## 成就综述

《死亡岛：救赎》的成就数量比前作大幅缩减，只有36个，但这并不意味着本作变成了成就神作，其成就的难度和前作是基本持平的。本作主打联机合作，所以哪怕删减了成就数量，仍然会有两个在线成就，这使玩家寻找需要一位能够长期合作的同伴来一起玩。既乐趣无穷，又能够轻松解决这两个成就。本作可以在一次游戏体验中达成所有成就，但非常花功夫，而且有些

全成就解锁	5-0
成就总数	1000点 36个
在线成就	30点 2个
解锁时间	35小时以上
有无可错过的成就	如“Serving Science”和“First Do No Harm”
有无成就BUG	有，“Achiever”，“Hurt Mine Locker”和“The Hoarder”部分玩家原作有BUG

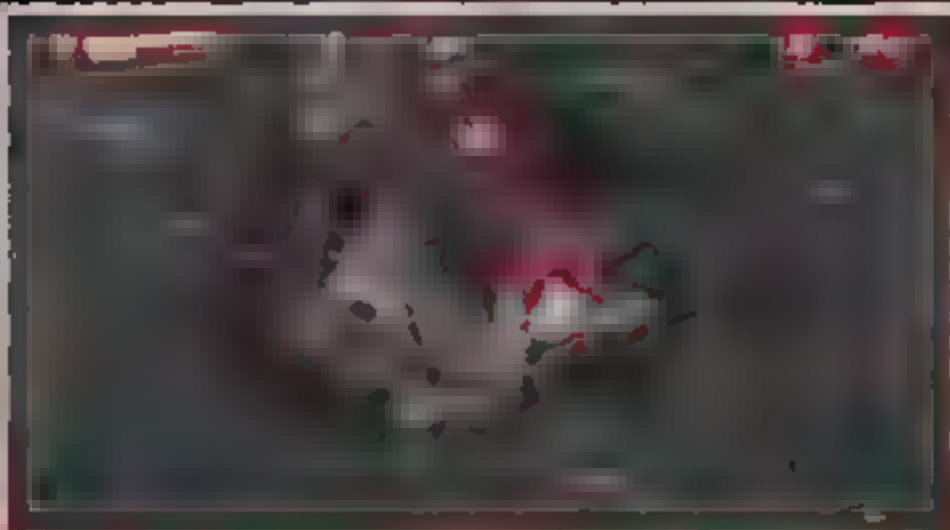
些成就容易错过，而谁与合作伙伴一起做好功课后再开始全成就之旅。

## 难点解说

### Achiever 100

完成游戏中所有任务

**难点分析** 本作总计有20个主线任务和10个支线任务，共有14个支线任务和10个死亡跑的任务。请确保完成所有这些任务解锁成就。在游戏中的每个任务都有提示，但有些任务需要玩家自己发现。在游戏的每个任务中，本作的任务设计有点问题。在任务“Save the world”有两个部分，每个部分都有一个成就任务。可以“Part 1”和“Part 2”作为副标题。在游戏中的每个任务，部分玩家可能会错过一些任务的难度提升，以为自己已经完成了足够的任务，成就统计却显示完成了几个。但实际上玩家需要完成20个任务才能解锁这个成就。所以提供BUG任务可能是误报。不过玩家需要碰到这种情况，目前只有两种解决方法。



### Mystery solved 15

解开所有谜题

**难点分析** 游戏中的谜题数量请参考收集部分。

### Obtain level 50 30

达到50级

**难点分析** 参考“Professional Tourist”

### Obtain level 70 90

达到70级

**难点分析** 如果玩家没有完成所有任务，成就系统可能会显示玩家在50-55级之间，可能需要通过“死亡跑”任务来解锁70级。在游戏中的每个任务，玩家需要完成所有任务才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。



### Siege Hammer 15

在战斗中放下5个地雷

**难点分析** 这个成就要求玩家在战斗中放下5个地雷。这是一个不太容易做到的事情，因为地雷在游戏中非常稀有。玩家需要通过完成任务来获得地雷。在游戏中的每个任务，玩家需要完成所有任务才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。

### Twins 30

杀死双胞胎

**难点分析** 双胞胎游戏中的第一个敌人。如果玩家在游戏中的第一个敌人是双胞胎，那么玩家只需要确保自己杀死他们就可以获得成就。但在游戏中，双胞胎敌人非常稀有。玩家需要通过完成任务来获得双胞胎敌人。在游戏中的每个任务，玩家需要完成所有任务才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。

### News junkie 30

找到所有志愿者的任务

**难点分析** 玩家需要找到所有志愿者的任务。在游戏中的每个任务，玩家需要完成所有任务才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。

### Dream Team 15

与任何队友一起完成10个任务

**难点分析** 本作中有一个任务成就，玩家需要与任何队友一起完成10个任务。这是一个不太容易做到的事情，因为队友在游戏中非常稀有。玩家需要通过完成任务来获得队友。在游戏中的每个任务，玩家需要完成所有任务才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。

### At Your Service 15

杀死几个被囚禁的僵尸

**难点分析** 这一成就要求玩家杀死几个被囚禁的僵尸。被囚禁的NPC在游戏中会有非常明显的标志，而游戏中的每个任务，玩家需要完成所有任务才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。

### The Collector 15

收集所有收藏品

**难点分析** 参考“The Hoarder”

### The Hoarder 30

收集所有收藏品

**难点分析** 游戏中的收藏品数量请参考收集部分。在游戏中，玩家需要收集所有收藏品才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。

### The Hurt Mine Locker 15

用一个地雷杀死10个敌人

**难点分析** 有一个成就的成就，玩家需要用一个地雷杀死10个敌人。这是一个不太容易做到的事情，因为地雷在游戏中非常稀有。玩家需要通过完成任务来获得地雷。在游戏中的每个任务，玩家需要完成所有任务才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。

### Professional Tourist 30

找到指定三层的私有页面

**难点分析** 玩家需要找到指定三层的私有页面。在游戏中的每个任务，玩家需要完成所有任务才能解锁这个成就。目前只有两种解决方法。



**BrainLess 15**

**成就说明** 通过碎脑袋 并首尾射击爆头累计杀死 50 个丧尸

**Hurter 15**

**成就说明** 通过投掷近战武器杀死 100 个丧尸

**Bully 15**

**成就说明** 使用踢腿杀死 100 个丧尸

**Jetboat 90**

**成就说明** 使用一艘的三速冲刺杀死 10 个丧尸

**Juggernaut 15**

**成就说明** 使用冲锋杀死 100 个丧尸

**解锁方法** 冲锋是本作新加入的动作，每个角色的战斗技能护甲一级都有这个动作。游戏中，你在丧尸海中运动时，会碰到丧尸，攻击时，丧尸会命中你，但命中精度和威力都比较一般。如果丧尸先杀死你，那么其生命值相对低，的水平时可用冲锋解决。

**Better than the arm 30**

**成就说明** 使用铁锤杀死 25 个丧尸

**It's an Order 15**

**成就说明** 累计标记并让你的联机同伴杀死 10 个丧尸

**解锁方法** 合作模式中，以某种方式向僵尸发出标记，这时就可以把这个丧尸杀死就算完成一次。注意，每次只能标记一个丧尸，所以，这个成就需要联机合作的玩家们都要去刷一下才能，较有效地解锁成就。

**King among Kings 30**

**成就说明** 杀死过游戏中的所有类型特殊敌人

**解锁方法** 本游戏的敌人部分已经列出，游戏中的所有特殊敌人，玩家必须完成三个支线任务，玩家才能解锁上所有类型的丧尸，丧尸们都杀光就解锁成就。

**Hunter-Seeker 90**

**成就说明** 杀死所有死亡地图中的特殊丧尸

**解锁方法** 所有死亡地图所在之处已经在系统的任务部分列出，详细位置在主线任务部分，给出一玩家，可以按照指引去杀死丧尸并解锁成就。

**Heart of Darkness 15**

**成就说明** 特别能在丛林中使用的一把

**解锁方法** 剧情成就

**Breaching the Tunnels 15**

**成就说明** 通过合作，入侵的入口

**解锁方法** 剧情成就

**The Cinema 15**

**成就说明** 杀死白影群中的丧尸

**解锁方法** 剧情成就

**Military Base 30**

**成就说明** 成功进入水面上的基地

**解锁方法** 剧情成就

**Combat on the roof 15**

**成就说明** 在电影屋屋顶的战斗中存

**解锁方法** 剧情成就

**Henderson Town 15**

**成就说明** 到达 Henderson

**解锁方法** 剧情成就

**Meeting Serpo 15**

**成就说明** 与 Serpo 达成协议

**解锁方法** 剧情成就

**The Docks 15**

**成就说明** 进入贸易区的码头

**解锁方法** 剧情成就

**You've tricked me once 30**

**成就说明** 通关

**解锁方法** 通关

**Serving Science 30**

**成就说明** 完成科学家的任务

**解锁方法** 各地图中的成就之一，因

为科学家完成科学家的任务，而忘了和博士再次对话，此时博士会催你新的任务，完成后即可获得成就。

**First Do No Harm 30**

**成就说明** 完成塞西尔的主线任务

**解锁方法** 塞西尔位于双德森镇的医院中，因为本病所在之处和主线任务没有关系，所以所有可能都会被漏掉，他会交给玩家两个支线任务，完成后即可解锁成就。

**Defeat Harlow 15**

**成就说明** 击败哈洛

**解锁方法** 剧情成就

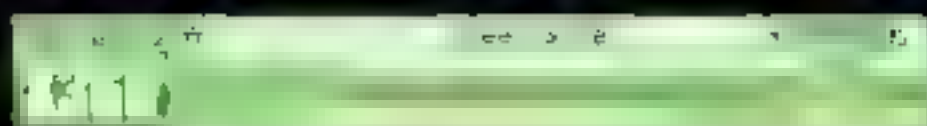
**The Storm 15**

**成就说明** 完成任务

**解锁方法** 剧情成就



# 迈向救赎的最后之光



本作的全成就难度不算太高,但不太省时,DLC还有成就BUG,不过正在想办法解,就挺麻烦了点。作为《地铁》系列的最新作,本作发售前少遭差评,这跟THQ的倒闭有着直接的关系。平心而论,本作是一款质感不错的第一人称射击,它与主流的快节奏第一人称射击不是一个风格,属于强调“慢而细”的类型。游戏的结构和章节划分给人一种小说的感觉,偶尔尝试一下这种类型的游戏会有不错的体验。只不过本作进入过程中由于要尽量关灯,因此大部分时候玩家都是在摸黑行动,玩起来有些压抑。

文 林 明 图 李 明 2011 NINA





# 系统解析

按键	作用
左扳机	人物移动
右扳机	射击/互动
+ 键	菜单
+ 键	地图/任务
X 键	拾取 / 使用物品
A 键	跳跃
B 键	蹲下 / 趴下
Y 键	切换武器 / 使用武器 / 切换装备 / 使用装备
LB 键	切换武器 / 使用武器 / 切换装备 / 使用装备
LT 键	切换武器 / 使用武器 / 切换装备 / 使用装备
RT 键	切换武器 / 使用武器 / 切换装备 / 使用装备
LS 键	切换武器 / 使用武器 / 切换装备 / 使用装备
RS 键	切换武器 / 使用武器 / 切换装备 / 使用装备
BACK 键	切换武器 / 使用武器 / 切换装备 / 使用装备
START 键	切换武器 / 使用武器 / 切换装备 / 使用装备

## 难度与存档

本作正式版游戏的 1000 成就和难度要求无关，玩家在游戏中的可以随时改变难度，而 DLC 中的两个成就就有难度、模式的要求。高难度下弹药比较紧缺，主角死得快，因此尽可能地潜入才是最佳选择。

严格来说本作没有多周目的概念，重开新游戏的话以前的记录就会被清空。游戏中存档点非常多，除了系统档之外，每个章节都对应各自的存档，这些可能是用来保存这种章节数据所用。



## 交易系统

本作中的货币是军用子弹，在游戏中光靠捡是捡不了多少钱的，玩家可以通过游戏中的商店来赚取。比较特别的是，本作的钱，也就是军用子弹是真的可以当子弹来使用的，它造成的伤害比普通的弹药要大不少。军用子弹在游戏中有单独的存档位置，和其他任何一种子弹都不放在一起。为了避免混淆，下文中凡是提到军用子弹的位置都直接用钱代替。

本作的交易系统比较人性化，除了游戏中都具有的买卖指令外，还有一项交换指令 (Trade in)，即玩家用补差价的方式用手上已有的武器来换商店里的武器。比如说换和先卖再买花的钱差不多，但相比之下更符合现实。选择交换后，玩家自己的枪械如果要有要交换的枪械价值，那么就要补差价。如果玩家自己的枪械比要交换的枪械还好，那么商店会倒找钱给。

## 武器和换钱

本作的武器种类比较多样，但因为各种原因往往使用起来都是在依赖固定的几把枪。商店在本作中的数量并不多，因此遇到了就要抓紧时间整理装备。大部分枪械都支持改

造，也就是在商店花钱换上新零件，一些装在同一位置上的零件一次性只能装一个。像飞刀、燃烧弹这样的副武器都可以在商店交易，连子弹都可以，因此玩家要记得会利用

用资源，用不完的可以大方出售。玩家可以同时携带三把枪，个人认为还是携带两把主力枪，另一个空档放专门用来破门的。如果只带两把主力武器，那么这把武器一定要有消声器，主要是用来在潜入时

由于游戏有换钱方面的成就，建议各位平时没事不要买商店里的枪。

因为这些枪都是没有经过任何改造强化的，价格还高，烧不及从敌人手里抢性能好，因此除非是为了快点补充武器各条一人的成绩，否则就不要乱买枪。对游戏熟悉之后（通关一次之后），甚至可以只带一把主力枪在身上，因为敌人在这时已经摸透了已经掌握了应对方法。

## 道德指数

道德指数是本作的一个重要系统，它没有具体的数值，也无法直接查看。道德指数是影响游戏最终结局的评判标准，道德指数积累得足够，最后就能进入完美结局，否则就是普通结局。游戏中地大部分章节都有大大小小提升或降低道德指数的位置，具体在后面的攻略部分会有详细说明。提升道德指数的

基本都是善良人道的行为，反之就是降低。要想达成完美结局，几个比较重要的节点肯定要采取让道德指数提升的行为，至于平时章节中提升道德指数的零散点，能满足就尽量满足，这样在接下来的游戏中就算漏掉一些小的提升点也没什么关系，但是最好不要去做那些降低道德指数的事情。

## 防毒面具

防毒面具是《地铁》系列的特色道具，在地面进行活动时不能没有面具。游戏中当玩家被攻击时，面具就会出现裂纹，如果完全破损，就会迅速进入呼吸困难的状况并快速窒息而死。因此玩家在地面行走时要尽量避免自己被攻击，或者在面具出现裂纹的时候就开始寻找附近是否有完善的面具替换。不过，光有面具还不够，面具必须要和过滤器一起使用。过滤器在地底和地面都有机会捡到，每次换上新

过滤器，角色就会用原来设定例计的一段时间之后就必须更换新的过滤器，否则还是会因为窒息而死。带上防毒面具的时候，玩家看到的视角会有微妙的变化，在部分场景镜框会被染上层的泥巴、污水，血迹甚至产生的水汽给挡住，此时玩家就得点击 LB 键对面具进行擦拭，这是游戏中十分重要的一个动作。面具的裂纹严重程度也会影响玩家的视角。



## 充电与打火机

本作除光明朗的场景少之又少，大多数时候都是夜晚或者在阴森森的地方行走，因为对照明工具的依赖性就很高，最常用的照明工具是枪头灯，它需要消耗电力，因此快没电的时候

就得把简易充电器拿出来充电。除了以上两种常规的照明方式外，还有一种特殊的照明工具是打火机。之前两种照明工具在进入感染区域后会失效，但打火机依旧可以正常使用。打火机还可以用来烧毁通道内一些碍事



的蜘蛛网，这样更容易找到蜘蛛蛋或者收集。除实用性，夜视仪比不上枪头灯和打火机。毕竟这种色调下的画面不是人人都适应，而且在有亮光的位置用夜视仪反而会更加看不清东西，在河边走路也容易掉进水里。

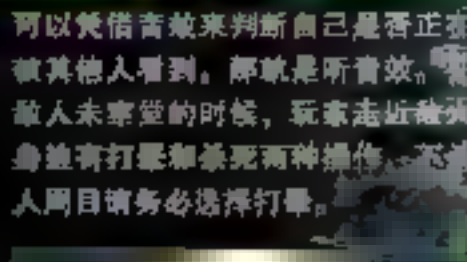
灭灯

由于完美结局的需要,以及全  
程不杀人和一些分段不杀人的成就  
要求,因此潜入成了本作相当主要

的无益。大部分时候要是不影响这个市场原本的气氛，士兵之间聊天时发点牢骚，抱怨提升的点，或者觉得

小制锁上, 灌入成了玩家惟一的逃遁。游戏给玩家创造的灌入耳堆就是利用黑暗, 所以大家看到的大部分灯泡都可以人为破坏或者关闭, 所以配备有哨声器的武器就成了命脉。

大部分时候,玩家只要待在黑暗中就能不被敌人发现,没有黑暗的时候可以通过关灯来制造黑暗。手动关闭灯光比直接把光源破坏的动静要小,引起敌人注意的机会也会相对较低。玩家在潜入的过程中



可以凭借音效来判断自己是否正在被其他人看到。那就是听音效。在敌人未宰堂的时候，玩家走近敌人身边有打晕和杀死两种操作。不过人同目请务必选择打晕。

## 剧情介绍

、本册值介绍以π美结局为基  
础撰与

阿尔乔姆是游骑兵的一员。他在游骑兵内部比较生猛，并凭借游骑兵首领沃勒的赏识，因为正是他发现了DQ，也是他按下了导弹的启动按钮，轰炸了Dark One的家乡。同为游骑兵的摩汉并不认为Dark Ones是拥有致命攻击力的怪物，相反地，他认为与这个种族进行联络才是拯救人类的希望。而拥有与Dark Ones沟通能力的阿尔乔姆是，这一构想成功的关键。不过，这和有点“疯狂”的提议并没有被游骑兵的首领沃勒所采纳。他命令阿尔乔姆带上自己的战马，下山安娜一直去消灭最后一个生还的Dark One。不过任务的进展并不顺利，这次Dark One虽然还只是个小孩子，但它移动速度超过两人的想像。阿尔乔姆好不容易追上Dark One，在接触到它的那一刹那就进入了记忆的回廊。当场晕倒。这反而被正好赶来的纳粹给捡了个漏。纳粹杀死了阿尔乔姆和Dark One，将他们双双葬进总部，而安娜则逃回了游骑兵总部。

阿尔乔姆并不是唯一一个被纳粹抓到的士兵。红线那边也有两名士兵被抓。纳粹的审问板直接不听活的直接击毙。被抓的红线士兵之一帕维尔用计诱骗纳粹分散注意力。并和阿尔乔姆一起联手暂时化解了危机。身处纳粹基地的两人如在同一根绳子上的蚂蚱。练成了临时战友。准备一同逃脱。由于潜入中遭遇意外。帕维尔再次被抓。但阿尔乔姆并未袖手离开。他在帕维尔被处决之前将其救下。并与其一道逃回红线基地。由于一路共同出生入

死，两人之间产生了互相信任。哈维尔也承认阿尔本因等待时间太长，曾会见过报纸说，并让阿尔本拥安全穿过红绿坝社区返回南斯拉夫基地。

到达纽芬兰岛后，阿尔乔姆受到  
了温暖的接待。帕维尔热情地邀请阿  
尔乔姆共饮一杯山果汁。与客人们交  
谈时答应：“不过，到底还是阿尔乔  
姆的伤不割伤。他中了帕维尔的计  
划，被加入了毒药。阿尔乔姆被送到  
专门的牢房。由帕维尔指挥亲自  
进行审讯。阿尔乔姆看到了监狱的服  
役。现在地方上红线的莫斯科斯康  
在那儿，房中。红线普赖曼斯文  
带着自己的。来查看情况。并给  
子阿尔乔姆力摩凡。不过莫斯科文的儿  
子完全无法接受这样的父亲。于是  
离开或。随后，帕维尔给阿尔乔姆注  
射了特殊的药物。有便生去了。在  
失去意识的过程中，可能他所知道  
的一切已经在药物的作用下走了个半  
个半。

等同事在莫斯科 发现莫斯科文  
的 子说“想要将其放在 阿乔姆  
自然平台放弃这唯一的生存机会 并  
在莫斯科党元十的建议“从逃入昏迷  
逃脱 逃离红线的阿尔乔姆准备和同  
伴汇合 并自己知道的 一切报告上  
级 经过了诸多波折 阿尔乔姆才得  
与安娜第一队汇合，转道到了叛徒普  
斯尼斯基的袭击 莫斯科斯基带走了  
安娜 并前往 Ok yabryskaya 阿尔  
乔姆一路追踪 去，发现这里的人们  
已经被病毒感染 红线正在这里烧毁  
一切 发现到异样的阿尔乔姆从一位  
逃难的平民口中得知 红线在疫病爆  
发的第一天就带着火焰喷射器杀至  
而那时根本就没有人活感染而死亡  
阿尔乔姆一路追踪 去 顺利找到了  
安娜和叛徒普斯尼斯基，后者利用安  
娜为人质 要挟阿尔乔姆“自己的

器具作为交换。阿兰开始用做了, 美斯在斯基也有育言。 抚下安哪似遇走一受杯的两人格和图武离战场, 却因都没有站著到多尔至多尔至多尔至多尔的危殆。

安那莉阿尔齐姆的火力深深撼动了两人。由于暴弹与火箭弹推进了一步，朝以两人都又有感余后，阿尔齐姆与阿·库·史一起将控制线的禁的Dark One 并爆炸将其救出。阿·库·史与Dark One 再次接触后，又产生了一种回忆。他回忆起小时候曾与阿·库·史和地龙被安那莉攻击。在一群Dark One 时才发现他被自己的炸弹Dark Ones 救。阿尔齐姆，他地龙与阿·库·史是友对了致命的飞弹。这些将Dark Ones 全然消灭。前情过事的阿尔齐姆决定依然扮Dark One 也是因为他自己的错误改正。

阿尔乔姆和 Dark One 一起返回 D6 战士遭到了不少企图夺走两人的红线 以及见人放攻击的变异生物 但在 Dark One 的帮助下 阿尔乔姆都安全逃过。 不久之后莫斯科斯摩和荷格杀死了自己的同伴阿尔乔姆和荷格选择了撤退 一路上也尽可能的不去杀害其他生物。 这一队 Dark One 都看看在眼里 在两人返回 D6 的过程中，红线的间谍正在顺利实施 两人到达 D6 之后 Dark One 发现这里其来不是看自己的族人 它们正在等待被唤醒 Dark One 想要带族人走 但在那之前阿尔乔姆要求他先帮忙夺回红线的街道 拯救人类 这也是他 送回来劝相信 Dark One



的医生。所有防务代表的谈判正在进行中。史陶芬勒南堡库又阿尔乔姆 Dark One 进入谈判会场。Dark One 接近了莫斯克文。迫使后者说出了真相。科伯特诱骗莫斯克文刺杀自己兄长。之后莫斯克文虽然成为英雄。但实际上被科伯特控制。因为后者抓住了他的把柄。科伯特有着自己的邪恶计划。莫斯克文和其他阵营到这里来和彼只是个幌子。科伯特已经派兵对所有阵营发动攻击。而他本人正带着军队准备 [16]

了解到真相之后，米勒赶紧集结全部兵力准备与红线一决。而Dark One却在此时离开。阿尔乔姆对此表示理解，因为这并不是他的战争。由于红线有超强的兵力，又是反动精英，尽管游骑兵拼尽全力，最终还是被攻破。科伯特率兵攻了进来。无奈之下，米勒命令阿尔乔姆引开Dark One。而在此时，Dark One突然出现，阻止了阿尔乔姆启动引爆装置。Dark Ones本可离开，但它们最终还是返回来拯救了游骑兵，拯救了人类。它们利用自己的超强能力将红线士兵彻底击溃，给予了人类第一次机会。Dark Ones最终原谅了人类，阿尔乔姆完成了自我救赎。人类的罪行也终于得到宽恕。

（在游戏的结局中，阿尔乔姆的人平桌或使得 Dark Ones 最终选择离开，而非非拯救人类，因此最后的结局就是阿尔乔姆引爆了 DB，在场的红线和游骑兵战士全部牺牲，整个游戏的主题是安娜的回忆，她正在对儿子讲述丈夫阿尔乔姆的英勇事迹，让儿子明白自己的父亲是一名英雄，牺牲的游骑兵士兵都是他们牺牲了自己，让其他的人类得以生存下来。）



# 全收集攻略

这三个最难过的成就，一个是要求完美结局的“Redemption”，一个是要求通关不杀人类敌人的“Shadow Ranger”，一个是要求通关所有乐器的“Musician”。其中第三个相对简单一些，因为只要找到乐器的位置并演奏就行了，但其他两个真的是相当麻烦。如果想节约1000点成就/白金时间，建议各位第一遍走简单难度，把这三个要求最麻烦的成就都拿到，后面的压力就会大减了，因为不用考虑虐杀。由于本作的游戏风格所致，因此基本不可能出现卡关的现象，正常难度下特别难的战斗几乎没有，因此本攻略的撰写角度旨在指导玩家拿到这三个会错过的成就，特别是要求通关不杀人类敌人的“Shadow Ranger”还是有

不少位置需要注意的，稍不留神就可能功亏一篑，下面分别说一下这三个成就的注意点。

关于完美结局：完美结局“Redemption”的达成方法本身就是一个大彩蛋，也就是玩家并没有给出达成完美结局几个明确的步骤或者要求，我们能做的就是尽可能多的列出一些确定可以影响结局的地方，玩家全通要尽可能多地满足这些要求，也就是要多多提升道德指数，这样是才有可能进入完美结局。由于每个章节都有很多影响道德指数的地方，因此这些地方会分章节列出，方便各位参考。完美结局和完美结局在数值上是有区别，只是最后一刻发生的事情和通关动画不一样。另外，部分章节影响道德指数的点比较

密集，看着这个部分反而比较难找收集，或者是综合道德指数和收集一起来看。

关于通关不杀敌：“Shadow Ranger”的达成要求是通关不杀人类敌人（除非不得已）。这个要求听起来很宽松，实际上很严格，而且还要看剧情问题，主要是“不得已”这个概念真的很模糊。严格来说，真正称得上不得已一定得亲手杀的敌人，整个游戏过程中就只有最后BOSS中那个拿着火焰喷射器的家伙，因为这个人只有玩家能杀死，而不杀他是一定会死的。除此之外，任何人在这个过程中都不该杀，就算是其他章节里那些从一开始就被你狙杀的敌人也不要杀，除非你不怕最后的失败，那麽继续走吧。

关于演奏乐器：比起前两个成就，“Musician”虽然没那么惊心动魄，但也要注意。首先这个最好是第一时间相关的时候拿到，因为游戏只有一个道德及声望系统槽，如果有时错过了某个乐器，在存档后才发现，而且刚才的地方已经回不去了，建议直接重开本章。下文的攻略会给出所有收藏品和乐器的位置，收藏品如果在进行流程时错过，日后可以通过选单补充，而乐器就不行了，所以宁可漏掉收藏品也不要漏掉乐器。另外，杀敌不是看时就行了，一定要记得查看，为的是每次看到杀敌的时候能多杀几下，如果还没到杀敌成就就死了，那得要重新读档一遍。

## CHAPTER 1 INTRODUCTION

流程要点：准确地说是应该算是片头动画，将其称为第一章是为了统一章节编号，避免玩家稍后剧情章节补充其他要素时做错章节。



## CHAPTER 2 SPARTA

流程要点：噩梦中最让人头疼的，见到怪物开枪就行。醒来就要准备开始收集和道德指数的积累了。本章在基地内，关键是把其他工作做到位。

### 收集

- 1 阿尔蒙的 (Alvorn) 醒来房间的右侧。【乐器01】
- 2 有两个游骑兵在下楼 那个

穿条纹衣服的玩家兵身后的桌子上【乐器02】

- 3 在米勒那里接到任务后 跟着妹子出办公室，右前方的桌子上【笔记01】

### 道德指数相关

增加

- 1 游骑兵阿尔蒙房间内的吉他。
- 2 游骑兵阿尔蒙房间外，左手边，两名游骑兵讨论CG。
- 3 就在上面两名游骑兵的对面，游骑兵阿尔蒙在写信。

也可直闯阿尔蒙。

- 4 游骑兵米勒房间的那个下楼的游骑兵身后的吉他。
- 5 游骑兵阿尔蒙使用过全部枪械，之后不要忘记把枪械的枪柄配件也装备一下。
- 6 游骑兵阿尔蒙手。
- 7 进入长官米勒 (Miller) 的办公室前，附近有一群人聚集，走过去听他们说话。

## CHAPTER 3 ASHES

流程要点：稍微要注意的一点就是安娜 (Anna) 在调查点后的那一战，由于妹子开枪速度令人满意，因此我们只需要专心对付扑上来的变异生物。这个场景够紧张，只要

前开始向基本不会有问题，血战到最后要留意到面具上记得及时换掉，要换无伤就不能让怪物靠近，先伤可解锁相关成就。

### 收集

- 1 在地图找到梯子后不要上去，继续往前走，右转弯路尽头的尸体旁。【笔记02】



### 道德指数相关

增加

- 1 章节开始后马上走到阿尔蒙的尸体旁。
- 2 找到梯子后不要上去，继续往前走，右转弯后用打火机烧掉路上

的尸体，并走到前方尸体旁。

- 3 走到地图一直往前走，直到她自己跑到高处去观察点，她会说“Check back”，那就直走到闪光。



## CHAPTER 4 PAVEL

**流程要点：**脱出的前半段跟着帕维尔，听他的指令该走就走，该停就停。分齐后面对第一个人类敌人。切记需要打晕而不是杀人，千万不要按错。按下机关继续往上，扭送灯泡让帕维尔好行动，等他破坏电闸就可以行动了。拿到笔记后往前走。有个敌人回来，不过他不会走进来，等他背对我们就赶紧过去下手，然后不要忘记扭松灯泡。

**获得手枪后，往前走一点第**

**两名敌人。**在两个房间内部有一个，等左边的一个走到控制台区域的时候，直接跑到坐着的敌人身后，马上将其打晕（他会醒，等直接按两下，再立刻把灯吹灭，从刚才的铁梯上二楼等。等这名敌人回到右侧房间，自己从左边房间下去，等其背对右侧墙壁站定，过去打晕，右侧两个背对背，就赶紧开枪，然后去门口的控制台左侧，按下控制杆，就会看到窗外一片绿光亮起，所有的囚犯都被放出。最后会门内按下机关并离开。

## 道德指数相关

增加

听完元首的演讲。

减少

杀死在逃跑过程中投降的纳粹（上右前投降的那个）。

## CHAPTER 6 SEPARATION

**流程要点：**帕维尔被抓后，马上右转，立即蹲下后爬下，因为等会敌人会出来查看，趁他们走远了赶紧出来并开门。进门先跑到左侧角落里去，等右前方的敌人移动到另一侧背对我们，就赶紧通过，这里因为二楼有敌人正好看着一层敌人的位置，所以不能动他。贴着墙体接近门口，不能进去，等左侧有一名敌人走过，就马上右转走到这个等于另一个门口，右转直接上

楼。上楼后能看到两个敌人，一个在走廊上一个正在往右侧走，趁那个走廊上的敌人差不多与控制台那里平行的时候，赶紧过去把走廊上的灯熄灭，再顺手拿起左侧控制台上的笔记。马上退回走廊处，拿起无声手枪把吊灯打碎。等右侧的敌人走向控制台前，赶紧右转笔直走下楼，然后右转从右手边的门出去。刚出门就能看到右侧有个敌人，不过他闭着眼睛听歌所以看不到，因此直接上楼即可。

## 收集

1. 打破手枪掉后，我们进入的第一个场景，中央小屋（楼的控制

台左侧【笔记 15】

2. 找路的人方便的桌子【笔记 16】

## 道德指数相关

增加

1. 完成整个章节不杀任何人（在跑进通风管道时解开）  
2. 听完一层几名敌人关于 Dark

减少

1. 杀死那个正在床上的鲁斯柯时投降的人。

Jones 的对话。

## 收集

1. 从管道爬出来时能看到一个尸体上插满了飞刀，落地拿到飞刀后左转，倒置的柜子上。【笔记 03】



## 道德指数相关

增加

释放监狱的囚犯，具体方法前文流程已有说明。

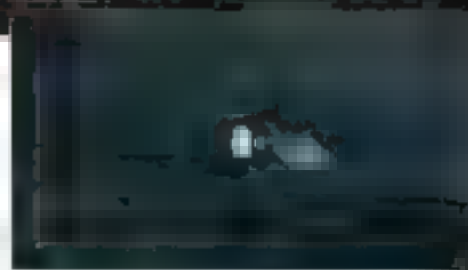
## CHAPTER 5 REICH

**流程要点：**这个部分比较简单，拿到收集后就慢慢走，想听元首说话的话就在人堆里站着，不要往前走，把演讲听完并看到白色闪光后

再继续推进。开始奔跑后保持前进，跟着帕维尔就不会被捉，上楼后尽量不要理会任何人，也不要跟任何人开枪即可。

## 收集

1. 章节初始位置正前方的书桌（楼梯左侧）【笔记 04】



## CHAPTER 7 FACILITY

**流程要点：**在一层看完士兵们相互喂食的喜剧，右转吹灭灯，上楼等，等那两个敌人先睡在右侧走廊。过去关掉电源（这里本人亲眼看过了鲁斯柯开着闪光灯，正常情况下这里只需要从二楼跑到另一侧离开此区域就行，但因为一楼人堆里有个系眼，因此如果要演奏乐器的话，就在二楼等这两个敌人玩枪戏，等无声手枪尽可能多的点掉一楼的灯，然后赶紧一伙打一个，然后去二楼另一侧楼梯口等敌人把头上的灯关掉并解除警戒，再慢慢去一楼找到一个桌子旁边放在桌子上的绿色乐器，演奏后就赶紧离开。如果他看不到位置，可以先跑出去看到了之后再读取上一存档点，不过由于本作存档点比较少，不知道什么时候就可能重置，因此还是建议各位尽量提前找到。

离开此房间进入冷藏室（在餐

后的时候也是要注意），不要误伤前面的纳粹。下一个场景先去左侧关灯，然后躲过来时的路口，把过去查看的纳粹打晕，笔直往前走到底子另一头，等右前方的敌人从角落里出来，打晕再通过。往前走右转，再爬进左侧通道。下楼后先打掉一层楼梯处的灯，然后无视前方打牌的士兵，去右侧就能看到开关，先去左侧把灯熄灭再关掉电源。上楼等，打晕楼梯处的敌人，继续往前走，把吊灯点掉，往前第一名士兵进入右侧房间进去打晕，查到角落去解决灯。下楼前注意看楼下有鲁斯柯在睡觉，鲁斯柯在睡觉时，过去点掉灯，并关掉电源，上楼把右侧的士兵打倒，然后先别拉开关，转身进门到左侧桌子上的笔记。按下开关大门会打开，出去之前先解决灯，然后筑住气，等大门旁的敌人离开后走。



## 收集

1 士兵们相互欺负的房间 一层桌子旁的凳子上, 绿色【乐器 03】

2 在控制离开此区域大门开关所在位置对面房间左侧的桌上【笔记 07】

## 道德指数相关

增加

1 从通风管道下来后, 有转圈看到纳粹之间在相互欺负, 一直看到欺负人的士兵离开, 再站一会儿即可。

2 就在刚才的纳粹相互欺负的房间, 右拐走到角落, 会有两个士兵在讨论武器的事, 站在椅子后面

降低

3 听完上面的对话, 这名士兵会去拿武器的箱子, 拿在他身后, 等他爬上铁椅子打开之后再去打晕, 拾起武器看到闪光。

4 不要杀死躲在冷藏室的纳粹。

5 完成章节不杀任何敌人。

减少

1 杀死躲在冷藏室的纳粹。

CHAPTER 8  
TORCHLIGHT

**收集要点:** 这个部分并不难, 因为完全不用开枪, 纳粹们都是怕光的, 用手电照它们就行了, 需要注意的只是它们会跑动的速度和手电。帕维尔和维尔戈的位置贴在他身后即可。能自由去把电源打开后, 可以直接从刚才的出口离开。



## 收集

1 和帕维尔一起爬上一辆车, 之后我们会被蜘蛛扑倒, 帕维尔帮忙解围后 右前方的地上【笔记 08】

2 帕维尔要我们去找开电源 先会来到一扇上锁的门前, 右转, 向左侧会看到一条很长的走廊, 左平边的第一个路口里一具尸体的身上【笔记 09】

## 道德指数相关

增加

1 跳下地下道后, 帕维尔会走到小电梯, 这时得左侧有一个被蜘蛛网封住的地方, 用打火机全部烧掉, 并且能去把手电搜刮一下。

2 进入电梯和帕维尔汇合即可。

3 如果帕维尔和维尔戈在电梯里, 出电梯时帕维尔会帮蜘蛛扑倒, 记得用手电为其解围。

降低

1 和帕维尔一起在电梯内时完全不关手电。

2 帕维尔出电梯被蜘蛛攻击时, 不帮忙用手电为其解围。

CHAPTER 9  
ECHOES

**收集要点:** 这个部分基本也是跟着走, 关键时候听听队友的指挥就行。当飞机被那个飞行的怪物不用打, 因为本来就打不赢。剧情过后再对波大批怪物, 和帕维尔开炮, 打到自己冲过来的即可。进入地下之前要在门口坚持一会, 帕维尔会像你是打倒自己冲过来的。

无那怪物瞄准, 那重炮头最好。



## 收集

1 章节初始位置 左侧前方吧台上方【笔记 10】

2 飞机坠毁剧情过后 先去救帕维尔 然后 百八十度转身, 尸体的旁边【笔记 11】

## 道德指数相关

增加

1 到达地面后, 和帕维尔一起从废墟上滑下, 之后从左侧转向前方, 能看到有下水管道, 进去一直跑到尽头到达一个房间, 去尸体旁边后看到闪光, 可以顺手上房顶尸体旁的过滤器。

2 从下水管道出来回到帕维尔身边, 跟着他走过一个很窄的大洞, 去左前方飞机残骸的缺口处, 那里有一具尸体。到达尸体身边看到闪光。

3 往前走不能会看到一个很多蜘蛛的尸体, 由此这个地方的蜘蛛看到前方管道口有蜘蛛的血迹。

进入这个管道口看到闪光。

4 帕维尔要我们进入 Service Room 看管, 进去之后把桌上的灯点燃即可, 这里还可以拿到枪械“Duplex”。

5 让 Watchman 通过不要被发现, 这个只要按照帕维尔所说的做就行了。

6 在飞机残骸内看到的蜘蛛会听到声音。

7 救帕维尔之后快速拿起笔记, 站在一旁观察他身后, 直到怪物出现。

减少

1 对威利的 Watchman 开枪。

CHAPTER 10  
BOLSHOI

**收集要点:** 这个章节没有战斗, 但不代表耗时不长, 完成完成下面的收集和提升道德指数的任务吧。



## 收集

1 两个穿军装的士兵站岗的铁门外 右侧长凳旁【乐器 04】

2 走过刚才那两个穿军装的人, 左侧的柜子上【笔记 12】

3 完成第四个增加道德指数的位置, 右转就能看到左前方的地上放着乐器【乐器 05】

4 来到交易市场后, 左手边的第

一个摊位, 那个卖衣服的柜台上放着的就是【乐器 06】

5 刚到达剧院门前区域 左侧的长凳上【笔记 13】

6 帕维尔说他请客喝酒的时候, 不要坐下, 注意看右侧那桌的两个人都醉倒了, 离我们较近的那个人身后【乐器 07】



## 道德指数相关

1. 走进第一扇门。会有看到一辆载着平民的车开进来，等两个人下车并和士兵沟通，站在旁边听他们对话。

2. 一百八十度转身，有一对夫妻正在说话，女的在哭泣，走过去等一会就行了。

3. 往前走一点会看到一个喝醉的人在破旧的走廊相遇，这时看走廊的右下角坐着一个乞丐。朝他一眼时间他会让你更饿，除了之后会看到闪光。然后不要离开，等他把废话说完，再次给他钱能再次看到闪光。

4. 就在这个位置能看到右前方有两个人坐着喝酒，过去发现他们在交谈，站着听完即可。

5. 往前走，右前方有一个老头在和孩子们表演手影，这是一个漫长的过程，全部听完。

6. 听完上一个之后有两个孩子会站起来往回跑，一直跟着跑，最后去他们面前盯着他们直到看到闪光。

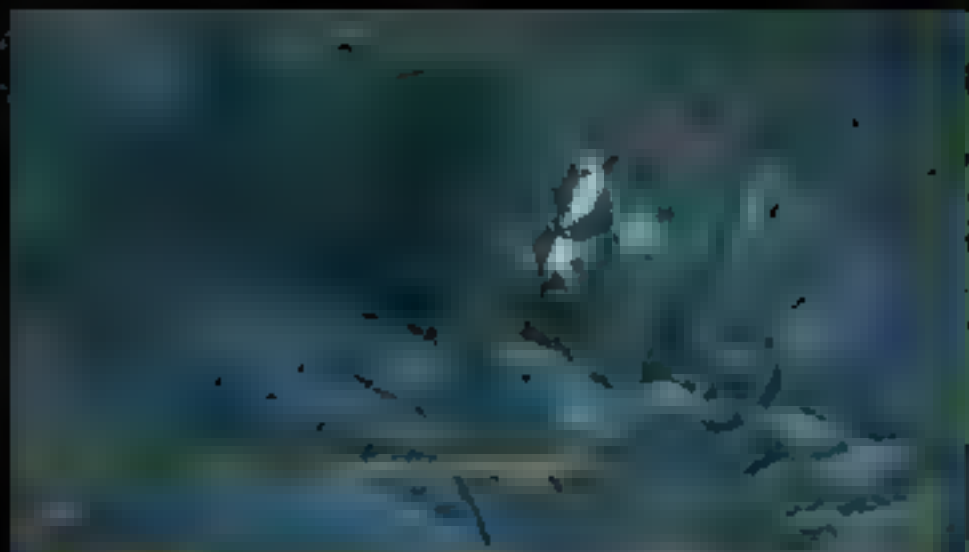
7. 进入剧院版，在台前看完整场表演，这里有相关成就。

8. 听完剧院后台梯子的全部对话。

9. 离开剧院后台后，笔直走到这条路的尽头，听完右边两个洗澡梯子的对话。

会前方控制室是打晕敌人，按下开关让风扇停止转动（右侧桌子上有笔记），从风扇处离开。

10. 下一个房间，从右侧的楼梯下去，然后一直贴着左边的墙壁走到梯子另一侧，快到出口处的时候把路灯点掉，之后迅速进入出口，这时可以看到前方有个柜子，打开里面就是乐器。到达下一区域后先走左道，再转到右侧，此时大门会有动静，马上走到右侧的出口处，等敌人走过去后再往前，前面基本上就没有灯了，看清楚把士兵们都回避掉即可。



## 收集

1. 过安检 上下楼，1兵指到讲台的旁边左侧的架子上【笔记14】

2. 还是这个房间，同一张桌子旁边的架子上【乐器08】

3. 在那个有一个武装火车头的大房间，有一扇不在必经之路上的大门可以打开，乐器是里面的一架钢琴，图文有说明具体位置 and 到达方法【乐器19】

4. 下一个区域，19所在房间的下一个房间，有个敌人在左边吸引

体向上，正前方的架子上【笔记15】

5. 大风扇巨大右侧的架子上【笔记16】

6. 到达大风扇下一个房间，从右侧下楼梯，楼梯旁有两个人在说话，他们旁边的架子上【笔记17】

7. 还是这个房间，出口处通向一个房间，右侧的墙有个很眼的架子，打开后就能看到乐器【乐器10】

CHAPTER 11  
KORBUT

道德要点：道德没有战斗一章，也没有收藏。

## 道德指数相关

增加

从通风管道离开时听完科伯特(Korbut)和莫斯科文(Moskvin)

的对话

CHAPTER 12  
REVOLUTION

道德要点：拿回自己的装备，搜刮干净后出门，从右侧通过安检门，这样就不会被管。前方三名士兵有一名会下棋，走过去但是不要打晕他，否则等会敌人会管对讲机，那样会触发警报。到下一个房间关闭掉右边的电源，从左侧绕出去之后一直贴着右边走，这个大房间内敌人虽多，但只要贴右边走就没什么问题，路上也只有一个灯要快速上前吹灭，其他只需要稍微注意一下就没问题。贴着右边潜入时全看到有一个人在铁栏杆后面睡觉，继续沿着右边走发现有一个铁门可以打开，不用进来这里，走进去后看到右边前方就是那个睡觉的人，而左边有个开关，过去按下开关有门会打开（按开关前先把右侧的控制灯的电源关掉），旁边的大门打开后外面的敌人不会动，反而是门内的敌人会察觉到异样，此时乖乖在门口待着，等外面的敌人回到锅炉房旁边再进去。进入下一个房间后，

右侧前方放着一架钢琴，这个就是乐器08，有个敌人正好坐在钢琴前，过去按一下就赶紧退后一定距离即可。笔记15就在下一个房间里，一闪发光注意看就能看到，拿到后继续前进就能从一个管道口进入刚才的大房间，快出管道口时记得把管道口的光源点掉，回到大房间，在离开的门前会有个人在控制室重机，安心等他弄完身体给人会一脚踏进，此时能进去就行了。

1. 到地下一个大房间，先贴着右侧走，把位于右后方角落的电源关掉，然后绕回左侧，先把左前方那个围着坏掉电源的人打晕，然后贴着右侧三个人的左边走过去，他们是看不到的。安全进入左侧房间后，往前走一点上方的灯会突然熄灭，左前方那个人也会突然开始摇晃，等他走过去就跳进前方的地洞里。从地洞铁梯回到一层，把旁边距离我们最近的敌人打晕，然后继续看右边走到尽头，再测试地洞铁梯旁边的敌人，此时可以直接上铁梯。

## 道德指数相关

增加

1. 在安检门附近，能看到一个士兵下棋，跟在他身后不要将其打晕，让他去抽听对讲机，在这个房间内听着听完对话。

2. 武装火车头所在大房间，离开此房间的门口有个操作起重机的工人，安心等他把事情弄完即可。

3. 大风扇房间的一楼，有几个敌

人在检查几个设备，不要打断他们，让他们逐个检查完即可。

4. 到达大风扇下一个房间，从右侧下楼梯，听完楼梯旁两个敌人的对话。

5. 机枪台区域，听完机枪台上的士兵和普通士兵对话。

6. 完成此章节不杀人

减少

1. 补充武装火车头附近的平民。

CHAPTER 13  
REGINA

道德要点：如果什么都不管，这一章将会过得很快，但如果想要拿到收藏和道德指数，路上只要看到可能的岔路都是最好下车看看。一定要跟两种变异生物周旋，一种

是蜘蛛，一种是怪物。蜘蛛用光赶走就行了，反正也杀不完。然后在车上修列车时，如果我们把视角转向车尾，要想车往前走还是往前推左摇杆（不用变向），至于一直往



车上补的怪物，如果手头有好用的霰弹枪，建议等其跳上车后再补头，这样反而好命中，效率也高。

## 收集

- 1 上车后，往前走左手边的第一个通道，下车走进最里面的房间，右侧墙壁的床旁【乐谱 1】
- 2 推倒列车走的时候以背对列车

否则就只能在其接近到一定距离时补射。怪物们都是先跑到车尾停一下，再跳回车头，注意掌握节奏。

方向为准，能看到左边有个岔路口，进去走到尽头能看到一具尸体，尸体旁有【乐谱 1】。如果怕错过可以参考道德指数部分的第八项【笔记 8】

## 道德指数相关

- 增加
- 1 上车后，往前走左手边的第一个通道，下车走进最里面的房间。
  - 2 从上一个位置返回车上，到达下一处左侧有门的地方，进去发现是蜘蛛洞，一直走到最里面一个亮着红灯的位置，走到那里的尸体前即可看到闪光。这里刚好是这个区域电源所在的位置，将装置完全电就能把灯点亮，快速返回车上。
  - 3 从上一个位置返回车上，还是看左边走，到回岔路口下车，进入后先把电源打开，然后走到鼠巢前，右转进入一个房间，桌上有一些补给可以拿，进房间看到闪光。
  - 4 打开门后，我们需要带上防毒面具，然后不要上车，先去前方把铁轨调到往右，上车加速把右侧铁轨调回原位即可。

- 5 完成上一个位置后，把铁轨调回左边，往前走能看到左边是死路，那边还有个怪物，下车自己走左边，跑到废弃的列车尽头即可看到闪光。回车上时会被怪物攻击，要当心。
- 6 完成上一个位置后，继续往右边走，在走到前方被列车挡住去路的时候，刚好能看到右侧有岔路，跑进岔路口不远处就能看到闪光。
- 7 用车推倒列车往前，会碰到怪物的袭击，以背对列车方向为准，能看到右手边有个岔路口（面对列车的话那就在左边），进去之后能看到一大堆鬼魂，走到尽头看到闪光。
- 8 完成上一个位置后，继续推列车，再打一批怪物后，以背对列车方向为准，能看到左手边有个岔路口（面对列车的话那就在右边），进去走到尽头能看到闪光。笔记刚好在这个通道的尽头。

## CHAPTER 14 BANDITS

流程要点：这部分道德指数相关的任务完成有难度，而且推出全部平民关系到相关成就的获得，因此此处写出需要潜入敌人地方的全部方法，如果不想等这些，只需要进行最后一场潜入，从平民处离开后，很长一段时间没有存盘点，如果

被发现的话只能读档，读取完之后一定要到铁轨那里重听，因此要格外小心。

从平民聚集处离开，查看前方的岔路被牌子，这里虽然只有两个敌人，但是他们一直在说话，需要趁他们没有对话的时候把后面的人

先打晕，再把牌子弄掉那个人打晕。消灭牌子身敌的时间，马上回到进来的路口右侧铁轨，因为路口外面还有一个人，等他走近列车后，站在他后面再将其打晕即可。出来之后不要上车，因为前面有敌人，这里有个非常顺手的地方，如果没处理好很有可能让不杀人的努力全部白费。先拿枪把左上方路灯打碎，然后从左侧一直往前走，右边走的那个人先到雷，到岔路口后先把在车上的那个人打晕，这个人只有在没有雷的时候才有打晕的可能，否则努力将全部白费，将其打晕后可以长舒一口气，转身吹灭背后的灯，有个人会慢慢朝我们这边走来，他头上有灯，稍微等一下打晕即可。贴着左边走，走到左前方那个敌人的身后，等车下那个人没转着了就把手上的人打晕，再下去将其收拾掉。现在去前方那个平民，会有个敌人走过来，打晕。然后再把平民身边的人打晕，将平民的腿解开，他回去帮忙把挡路的车移开，这样我们就可以开车过去了。

用车开过有辐射气体的地方，马上下车，因为前面有大量敌人，先去右边的洗手间里把笔记拿到，然后吹灯出来准备潜入，从右边开始。一名敌人会在右侧岔路口站一会儿就下来，他一下来就马上从侧面打晕他，跳上右侧岔路口，打晕穿火药的敌人，然后和正在往前走的敌人保持距离，等他和左边站岗的人对话时，快速上前把站岗的人打晕，然后继续保持距离前进，他和另一个士兵说话，说完会继续往前，这是解决身后的，再趁起在走廊的时候赶紧打晕，最后打晕开关所在位置右侧的敌人。解决完半路



不要拉开关，先去马路对面把列车上的敌人都搞定。这里就算是被发现也没大碍，切记不要杀人就行。比如可以在门那里晃晃，敌人就会乖乖过来找你。把敌人清理完后去拉开关，往前开一会再次下车，往前走一点能看到两个迷路的敌人，他们说完话后会一前一后，先等前面那个走过去就打晕（旁边有地方躲），后面那个直接绕背后解决。

回去拿车继续往前，右边那些有骷髅标志的地方就是这群暴徒的大本营，在那里我们还要救几个人才能松口气。从右手边的门进去，往前走能看到有两个人在说话，先从左侧通道拐进去，等他们说完一个转身朝右，一个则往左走了，先把往左走的那个打晕，再回头打晕那个站着不动的。往前走一段路，从右侧绕过站在路中央的人，然后顺着路继续走，进入正前方的门，在进门前的路口，把后面那个人的灯打碎，再将其打晕。往前走能看到一个男人的尸体，他背后有笔记。右转推门进去，有个敌人会扑上来，把他按倒推开他，敌人会自动逃跑，这时能看到闪光，“Commando”成就也会解锁。推开挡路的障碍，车终于被撞坏了，下车，继续往前走。

到河边拐角，之后会有船以很慢不能再慢的速度来接我们。这个期间会一直警告，用霰弹枪瞄准了打，子弹打光后换步枪，上弹的过程中保持跑动，被打的时候也要跑起来，被连续命中时如果子弹刚好打完，马上一边使用近战攻击一边后撤，再上弹。船来了就赶紧上去。

## 收集

- 1 走过一个平民被捆住的位置，往右有个岔路，里面的第一具尸体旁就是【笔记 19】

- 2 在暴徒总部内，被杀的男人尸体背后的桌上，这里躲接近人后所在的位置【笔记 20】

## 道德指数相关

- 增加
- 1 在初始位置醒来后，马上

- 1 一百八十度转身走到尽头，发现一具尸体后看到闪光。
- 2 与大批平民相遇后，就站在这里一直听他们说，一直听到“O



BOSS战

3. 从平民处离开，往前走会听到一个妹子的哭声，从右侧岔路走过去，把欺负妹子的人都悄悄砍倒即可（具体提示可参考流程部分）。

4. 到达去暴徒营地的岔路口处，先去左侧尽头能看到一堆尸体，之后看到闪光。  
5. 轻触被捆到暴徒总部的女人和小孩（具体方法可以参考流程部分）。

## CHAPTER 15 DARK WATER

**流程要点：**开始后拿上补给，潜水，接下来的战斗中记得只打陆地上的怪物，吐口水的不要理会。

### 收集

就在船尾 章节开始马上转身拿到半【笔记 21】

## CHAPTER 16 VENICE

**流程要点：**妹子剧情过感，她俩跳舞给钱就行了（如果有家人围观劝各位赶紧离开）。把罗盘拿出来，去相应的位置，进门后准备潜入，先去左前方吹灭灯，关电源，再回到岔路口往右走，这个过程速度一定要快，否则灯会被打开。贴着右侧走，迎面走来的人无视，从右侧箱子堆中穿过，前面有两个人在说话，不要等从左边走，走到前方再回到右侧。继续往前，有灯就走左侧就行了，直到一个右侧有一堆人说话，左侧有敌人刚好往我们这边走来，就在右侧箱子后面，等那个巡逻的人走过去，赶紧走。

### 收集

走过市场区域，左转弯房产一点能看到右上方有楼梯，楼梯口底下坐着两个人，上去是刚才在站点口遇到那个人的办公室，左边

的报纸上【笔记 22】

2. 穿过妹子跳广场舞地方，下楼就能看到老朋友，离开时先不要靠近他刚进入的通道，让对面的妹子上【笔记 23】

### 道德指数相关

增加

1. 走过市场区域，能走到右手边有两个孩子在画画，走进这个路口，有个人会拦住我们要钱，给他。  
2. 在二楼的酒吧买一杯酒并且喝掉。  
3. 继续买酒一直喝，直到发生剧情，再次回到酒吧，站在柜台前

等酒保结账，给他一百块钱。  
4. 在卖子弹的店背后左侧角落发现一个小男孩在卖玩具，听完他们的对话后去右侧喊“Shooting Range”的地方，花十块钱开始挑战，开始打靶就会听到音效，成功后回到收钱那个人的位置，开始下一套，直到全部打完挑战后，我们会收到一个熊公仔的奖励，拿去送给刚



才买子弹的小男孩。

5. 完成事件后回家补满仓库的道具。

减少

1. 走到睡着的船夫的船上，并偷走他身边的钱。

## CHAPTER 17 SUNDOWN

**流程要点：**这一关的难点就是不要掉进海里淹死，在同一个地方掉进海里会直接被大鱼吃掉，跟着罗盘走到河边，此时能看到飞机残骸，被下凉全逃到水里爬上来的怪物攻击，这种怪物主要打两遍，因为它会利用晚上的灯光挡住子弹，接着雷打就打，将其消灭后从左边的油桶车后面走，因为只有那边有陆地可以跑，往前走一点能看到右侧有个加油站，走特走到加油站里面去，在那里能找到一台坏的自动取款机，旁边的柜台上有一堆钱，另外在周围这个圈里的红色油桶，左转，从倒下的树木走到河对面，在巴士前面右转并走到对面，取有红色布条的路走就能到这飞机残骸，拿到残骸里的白色油桶，

这时会遇到怪物攻击，从我们进来的船门出飞机，怪物会逃走，然后右转，利用飞机和树木走向中间的那片陆地（这个区域就两堆油桶可以调查，似乎无论如何都是调查第二处才会找到油桶）。

拿出罗盘，把油桶放在目标位置上并启动，之后一直杀敌，这里的怪物并不难打，先绕圈打干掉打的，然后扔个雷炸小的，要特别小心木棍过来（打完一批敌人后请检查确认一下仪器的状态），接着会有一只大家伙，接着打它一段时间它突然和空中飞的怪物较上劲了，既视，最后这个家伙会逃进水里，我们就可以上木筏了，启动后此章完成。

### 收集

1. 加油站内一个自动取款机旁边的柜台上（具体请见流程）【笔记 24】

### 道德指数相关

增加

1. 到这飞机残骸处（具体请见流程）

## CHAPTER 18 NIGHTFALL

**流程要点：**到达岸上先拿过地图，再换一个新手武器，从倒下的桶上能拿到二倍，上二楼找到几个罐头，右转过道上有所，能这家伙硬中的话要去半条命，往前走头可以捡到夜视仪，这东西非常好用，拿到夜视仪后转身，去这个房子前排的地方，然后注意看右边还有个隐藏房间，跳过去，如果除了夜视仪这里能清楚的看到前方的地上有陷阱，拿到并进入房间内，前方地上有笔记，这个房间里还有许多转轮，这个地方会被怪物攻击，已经不是第一次和它们交手了，稍微注意点即可。

往前走拿起罗盘，快到河边的时候摘掉夜视仪，否则很有可能因看不清路而掉进海里，跟着有路的地方走，不要开灯否则很有可能被围击，怪物在附近的时候就蹲着走，在一片片空地，会有水中的大家伙

### 收集

1. 本关开始的建筑物二楼的隐藏房间内（具体请见流程 1）【笔记 25】







## CHAPTER 22 KHAN

**注意事项：**这个部分的很少战斗没有任何难点，全部都是跟着走或者追着 Dark One 跑。

### 收集

大风扇区域过后，推门进入下房间，之后李敏会跳进一个低

矮的小沟，不要跟着他，进入右手边的房间，走到最里侧，尸体的旁边【笔记 29】

### 道德指数相关

成就

1. 听完了李敏的电话（不强制）

成就

2. 第一次潜入水中之前自动看到闪光

## CHAPTER 23 THE CHASE

**注意事项：**没有怪物和怪物类内容的章节。由于我们得不杀人，所以这一章的攻略重点放在如何让怪物在第一章开始就把难度降低到简单。一开始就会遇到怪物攻击，地上躺下，这里先不要吃道具，怪物会爆炸发生危险。每半道就快死了就打一针，不然那家伙会红不打第二针，等到下一个存盘点就好了。之后继续前进，不到万不得已不打针，三针以内绝对可以撑过单挑阶段。

上车后马上进掩体蹲下，前面是一堆打一堆怪，无论如何不要杀人。先冲过去把第一个人打晕，再直接冲向第二个人打晕之。再马上往回跑一点，在掩体打一针，冲回

会掉剩下三个人会同时打你。进去会拿枪吧，然后利用掩体躲避，躲避敌人后再出手，下面基本要一口气打到后面，因为非常不靠谱，武器用完换枪时，其中有一名士兵身上是他带回来的，记得在跑怪物写地图时观察士兵的身上。打完前面几个普通士兵，还剩一个重装兵，直接打一针然后继续跑一点放一下，再冲出去打晕之。

### 收集

1. 上列车后，干掉前面的五个人，进入列车车厢内，右侧蓝色的掩体上方【笔记 30】

### 收集

1. Dark One 说他想穿衣服之后不要上楼梯，右转弯走到尽头几具尸体旁边【笔记 31】

2. 第一次走上冰面后，会经过一艘破船，上破船的铁梯，在船头的尸体旁找到笔记（视角问题可能要绕到其左侧才能看到）【笔记 32】

### 道德指数相关

增加

第一次走过冰面，Dark One 会说自己也要穿衣服，听他说完

就能看到闪光。

2. 他说想穿衣服之后，我们能看到一个楼梯，先不要上去而用右转弯往前走，走到这个楼梯尽头一堆怪物尸体前看到闪光。

## CHAPTER 25 BRIDGE

**注意事项：**这个关卡有个过关不杀怪物的成就，其实是完全可能达成的。因为一旦怪物发现就会被怪物秒杀，基本怪物被刺不杀，因此这样的要求就等于是不被发现。由于有 Dark One 的帮忙，光线不穿的时候能看清怪物们的位置。整个章节都看过去，怪物背后不要惊动它们，自己也要走黑暗的地方以免被看到，有时有个怪物会

移动，特别是站在必经之路上的，所以如果被堵了的时候不要慌，记住光线并有亮光的位置就没有问题。上滑轮前有个怪物离滑轮所在斜坡很近，但也是可以从背后悄悄过去的。滑轮上虽然会有许多怪物企图攻击我们，但没有一个能打中，所以不要开枪。章节中如果被发现果断撤退，千万不要下杀手以免要重来。

### 收集

1. 通过充满怪物的桥面，能拿到前方有两只怪物的尸体，左侧有

个房间，进去把灯点亮，桌子上就亮了（如果你已经上扶梯那证明已经走过去了）【笔记 33】

## CHAPTER 26 DEPOT

**注意事项：**整理完装备后，往后走会第一次遇到敌人的埋伏，先不要去惹他们，中央的漏洞入口有几个敌人在对着洞口开枪，此时走左边的房子里面，偷来后右转，等洞口的几个敌人离开，就从洞口跳下去，在地洞里走很安全。上来之后左转，再贴着最右侧走，就可以从洞口离开这个区域。到第二个警戒之后我们一般都会先去给笔记，拿了笔记之后回头在洞口等着，因为三名敌人会一直走到洞口，等他走的辐射光线消失证明他转身了，直接打晕之。南方的另一个敌人也打晕，后面继续走左边这条路可以一直走到底，路上敌人都是落单的，走到头后在门口等着，等右面的敌人都在右侧走去背对洞口方向，就赶紧走进去下楼梯，从楼梯底部一路可以走下去下一区域。

我们从地道上来之后，能看见前方有三个敌人聚坐在另一个洞口，先

会右侧把两个落单的敌人打晕拿过地图，然后回到洞口附近观察，等那三个人的其中一个离开，另一个躲避洞里，就过去把洞口外的那个打晕，自己跳下去，洞里面两个人没想到后面会来，直接打晕。从洞口出来，面对敌人所在方向，这次选左边走，等右边门内的敌人转身就赶紧过去将其打晕，出门右转，两个重装兵都是背对我们，悄悄下手。

到达下一个区域后，走到敌人所在的场景，走右侧的列车，打晕挡路的敌人，出来之后左转上楼梯，到二楼之后走前面那个敌人的右侧，不要惊动他，快速过去之后跳进前方的洞里，左转从一个尸体附近再跳进洞里，终于看到闪光了。走地道，出来刚好是离开的出口楼梯前，趁敌人背对我们的时候赶紧上楼梯走，什么都别管。开门会发生剧情，下面要追杀不杀莱斯特斯基，果断打晕。

## CHAPTER 24 THE CROSSING

**注意事项：**这个部分也不难，打法也与之类似。冰面上的战斗是可以逃走不打的，所以还是直接跟怪物说再见吧！



## 收集

1 离开第一个被敌人埋伏的区域 Dark One 会跟我们说话, 这时就可以看到笔记的位置。从

右手边的门进去, 之后马上左拐进 1 然后从左前方角落不容易发现的通道进去 左拐的地 1 【笔记 34】

## 道德指数相关

增加

1 用枪瞄准教堂前方, 能听到一个声音, 前面两个的门是关闭的, 第三个被车头挡住, 爬上车头, 脚下往左等就能过去, 看到两个。

第一次遇到敌人埋伏的地方, 从中央的洞口跳下去, 能得中有说明具体方法。

2 第三次遇到敌人埋伏的地方, 这个敌人聚集的洞口, 跳下去即可 (流程中有说明具体方法)。

3 第四次遇到敌人埋伏的地方, 跳进一个能躲的地方即可 (流程中有说明具体方法)。

4 打晕德斯后逃跑。

减少

1 离开教堂后逃跑。

CHAPTER 27  
DEAD CITY

● 收集要点: 这个关卡主要是面对战斗, 因为有几个不系的怪物相关任务, 下面按照看到全部幻象的路线指引大家走, 流程中一定会看到的剧情幻象将不描述。第一次看到游乐场幻象后要下地道, 上来之后面对指针指引的方向, 去右侧的建筑物内上楼进右后房间, 找到并靠近后就会看到, 看完幻象赶紧跑一下, “Musician” 解锁。往前走会看到自己被车撞的幻象, 之后这个攻击我们的怪可以杀。杀死怪物后马上上左侧的建筑物内, 进屋后转往前就能看到个孩子在

跳舞的幻象。离开院子后怪物会上楼, 上楼后先去怪物洞穴拿笔记, 然后下楼, 下一层就先进入前方的房间内, 不要继续下楼, 在里面可以看到一个孩子在等待的幻象。往前走不能看到最后一层剧情幻象, 2 后回来才能看到。



## 收集

1 进入第一栋建筑物, 往前走并推 1, 能拿到一个铺着红色桌布的桌子, 前方桌子的电话机, 非常明显 【笔记 35】

2 按照流程找到并看到钢琴幻象

后, 过去推一下, 这是最后, 个乐器 【笔记 37】

3 到达屋顶后, 屋顶的右前方远端 建筑物一内有笔记 其实想道德指数增长请不要杀任何飞行的怪物 【笔记 36】

## 道德指数相关

增加

1 看到全部幻象 (流程中有说明具体方法)。

2 不要杀死准备爬梯子场景的那几个怪物, 爬上梯子后看到闪光。

3 不要杀死屋顶上飞行的怪物和它身边的小怪物, 下到底层后看到闪光。

减少

1 杀死屋顶的怪物。

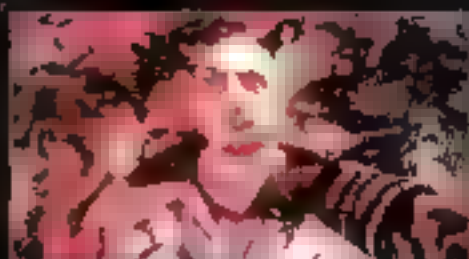
CHAPTER 28  
RED SQUARE

收集要点: 本章要听从 Dark One 的指挥, 特别是中途躲风眼的时候,

该跑就跑该停就停。走过河床到达很多断柱子的区域后, 记得先拿收集, 另外最好不碰那个区域的怪物。通过柱子区域后, 就要面对大堆人堆人了。

这个区域没有别的方法, 只有硬先跑进风洞或简单。先去左前方黑大门更后的掩体处躲着, 一开始只有狙击手在开枪, 不要动, 等地面敌人开始包抄时, 先在边过来的打晕, 然后回掩体看怪物跑动, 快死了就打晕, 等右面的敌人靠近, 一口气跑出去打晕再进这个掩体后面, 此时这个掩体应该已被怪物堵死了, 然后跑到右侧离火门口附近点的掩体后面一直等, 一直等到第二波地面敌人过来, 这时会到达一个存盘点。等一个怪物来到我们身边, 打晕他, 然后这时大门就能开了, 跑到下一个掩体处稍

躲一会, 然后冲进门内, 门内有两个敌人, 依次打晕, 速度快应该死不了, 大不了打晕。成功之后会再次到达存盘点, 此时的维尔会在楼梯间一直开枪, 露头出去点他的腿, 这时的他是打不死的而且你也必须开枪, 听到他惨叫之后就停手, 他会逃上一层楼, 上一层楼他又在梯开枪, 还是一样的方法, 命中他把他打跑, 上楼后还要再打一次, 然后 Dark One 会说, 终于不用再对人开枪了, 心里很紧张啊! 剧情过后, 靠近维尔就靠近他, 为他安装上过滤器后, 离开。



## 收集

1 每节初始位置往前走一点, 在像墙壁中部的角边 【笔记 37】

2 走了十格的河床 会拿到一个有很多断柱子的区域 还有怪物跑过), 在片下买的位置左拐往

前走, 在左侧墙壁处能拿到个洞口, 跳着走进去 直接跑进出一个灯 1, 左拐 元楼梯 在前广屋入右拐的房间内 如果这里被怪撞了 消不梦一枪! 【笔记 38】

## 道德指数相关

增加

1 跟着 Dark One 走, 前方那个比较宏伟的建筑物就是克星博物馆, 听所有怪物声音后不要进入建筑, 一直等到闪光。

2 止个位置看到闪光后就可以进博物馆上去了, 再看到一堆尸体的地方就能听到声音。

3 穿过风眼后, 马上会看到一这个从前的怪物, Dark One 说不要杀它, 所以不要靠近那个怪物, 直接跑进下水道就行了。

减少

1 在怪物离开前进入克星博物馆。

CHAPTER 29  
THE GARDEN

收集要点: 继续走到 BOSS 之前不放走任何怪物是能知道怪物数量的, 但是它们会不断攻击你所以你得一直跑, 不过这个时候我们的血量已经够多了, 所以具体怎么做要看情况, 个人是直接对怪物开枪了, 因为我在本章中感觉并不会减少指数, 与 BOSS 的打杀也没有什么新意, 距离远的时候用枪打头, 它冲撞的时候就赶紧离开, 因为被它撞几下就快不行了, 打到一定程

度会有三个小怪物爬上 BOSS 的背, 此时换双枪枪上去杀其后背的弱点, 反复几次 BOSS 就会冲跑回后, 如果掉得不幸的话, 场景中会有补给。



## 收集

1 经过一个必须要蹲下才能通过的地方, 出来后左前方尸体旁

【笔记 39】  
2 进入教堂前 教堂第一个大门左侧的柱子上 【笔记 40】



## 道德指数相关

增加

往前一直走，会到达一个有破碎墙壁的位置，旁边有几个喷水的装置，靠近后看到闪光（不是很好找）。

击败 BOSS 之后，BOSS 会逃

跑，往前跑能看到受伤的 BOSS，有三个怪物爬上它的后背想要杀死它，马上拿起霰弹枪把三个怪物打死。

减少

1. 不救 BOSS，让其被其他怪物杀死。

## CHAPTER 30 POLIS

**流程要点：**除了按收集就是纯剧情的章节，谈判中会进入幻觉状态，此时随便推哪个门都行，剧情是一步步顺势来的。

## CHAPTER 31 D6

**流程要点：**开战前记得把准星调成简单，然后可以在右侧换好用的枪，这里建议拿一个准平的突击步枪就行了，因为反正都会给我们

### 收集

1. 喝完自杀酒之后，出去后去勒会和士兵对话，对话完毕他们会进入前面。1. 我们要拿到门左边沙发上的笔记【笔记4】

只是用来东打手枪。战斗开始之后，去右侧持枪突进的位置蹲下，然后等待，可以在这里一直观察。剧情过完候枪的时候不要开枪，站起

来之后继续去右边突起的地方等着，再到存盘点之后，坦克就来了。打坦克的时候非常惊心动魄，因为士兵在坦克面前跑来跑去，用好用的突击步枪瞄准坦克的轮子打，轮子经过坦克前的持枪时一定要注意，谨慎一些，因为每个人偶尔会由持枪射击。最好能在坦克在右侧的时候把其打爆，这样就不用太担心打到前面的人。坦克被击毁后还要打其前方上半部分丢失的位置，直到最后爆炸，坦克开炮的时候总是会有弹壳掉落，所以一定要谨慎。

坦克爆炸后全屏震动，拿起持枪位置的加特林弹到右边的角落去，然后一直等，等双方交火一段时间，会听到爆炸声，此时就可以来

### 收集

1. 左侧的笔记完成后，右前方的存盘台上【笔记42】  
2. 和表兄交后，大家会前进到持枪处，右前方弹壳箱的下方【笔记43】

到中门了。重装喷火兵的前面有一排盾牌兵，杀他们算不算我不知道，但都是在尽量用加特林点射盾牌的脑袋，由于加特林后坐力很大，所以要一点点把准星往下压，这样虽然还是会打到盾牌，但好歹要比直接扫射要强，因为不可能完全靠其他人把前面的盾牌兵打死，这样终究难逃一死。一旦前面的盾牌兵补了，马上集中火力对着重装兵猛烈开火，其他盾牌兵补位之后赶紧停火，再次慢慢点他的头，顺利的话，第二个盾牌兵挂掉之后，再次猛射重装兵他就归西了，等到他身上着火立刻停止射击。之后就祈祷吧，只要前面都是被杀来的，在通关剧情动画开始前“Shadow Ranger”和“Redemption”会先被解锁。

## 道德指数相关

增加

1. 进入“Redemption”结局前看到闪光。

# 全成就攻略

第一遍走完剧情后，顺便完成不杀人、全墙记收集、全乐剧演奏。在这个过程中每个有不能背、不杀人要求的单个章节成就都会解锁，许多藏在增加道德指数条件中的一些成就也会解

开。假钱、假墙、假灯、关灯、陷阱等一些方便的条件最好都拿到。  
2. 第二遍走普通结局路线，把那些杀了会有成就的人都杀掉，把连续杀人、杀光某区域的人

等要求的成就都拿到，尽量少遗留一些条件成就。  
3. 第三遍把本篇 1000 点成就中的剩余成就解锁，最后再补完 DLC 成就。

成就名称	成就图标	成就描述
士兵		杀死 100 名人类敌人
抗生素		杀死 100 个变异生物
阴影		暗杀 5 个人
特斯拉		拆除 50 盏灯
爱迪生		拆除 40 盏灯
商人		交易 100 次
地狱		一次让两个敌人着火
永恒警惕		解除 10 个陷阱



**Soldier**

15 点

**取得条件：**杀死 100 名人类敌人  
**成就说明：**走普通结局的时候顺便达成，能杀就杀



**Antibiotic**

15 点

**取得条件：**杀死 100 个变异生物  
**成就说明：**这个比杀人类敌人还要好达成



**Shadow**

20 点

**取得条件：**暗杀 5 个人  
**成就说明：**注意得暗杀不能打

的，而且必须是四枪杀连杀 15 人！虽然要求上没有这么高！由于游戏的一章方式比较特别，建议在一个章节敌人集中的时候完成这个要求，比如第十章 Family 刚一开始的时候，成就解锁后可以直接退



**Inferno**

10 点

**取得条件：**一次让两个敌人着火  
**成就说明：**完成这个要求只需要准备两枚炸弹在身上，在敌人扎堆聊天的地方扔一个就行了，如果刚好在存盘点附近，失败了可以马上读取存盘点



**Tesla**

15 点

**取得条件：**拆除 50 盏灯。  
**成就说明：**这个在完成两种结局的时候顺便达成是最好，特别是在完美结局那个结局里，多用有声音的枪打灯就可！敌人太多的时候要注意！



**Edison**

15 点

**取得条件：**不破坏的灯光下正常关于 40 盏灯  
**成就说明：**这个需要靠近后正常关灯，这些可以关的灯一般都在地面附近，只要方便就一定得乖乖关掉，趁早解+



**Ever Vigilant**

10 点

**取得条件：**解除 10 个陷阱

**成就说明：**陷阱有一些不起眼的地方会漏到，靠近后把滑鼠移动到陷阱设置的位置旁边即可解除，并且能够获得架设陷阱的装备。补充收集的过过程中会遇到可能多一点，平时多留意观察，如果不小心错过了但又怕错过，可以不解锁取得盘点，然后再去解除。

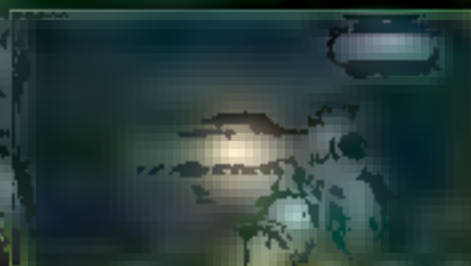


**Businessman**

10 点

**取得条件：**交易 100 次  
**成就说明：**本来是很麻烦的成就，但是有容易的解锁方法，那就是买卖同一种物品达到 100 次。游戏中只有副武器的飞刀买卖价格都是 1 块钱，所以就找个商店不停交易地按 X 和 A 键，不停买卖，直到成就解锁





### Walking Bank 10点

**取得条件** 持有 1000 块钱

**成就说明** 要求是持有不足累计获得，因此要特别注意不要乱花钱。本作不仅装备可以卖钱，子弹也可以卖钱。考虑到简单难度弹药补助更多，因此在简单难度下更容易赚到这么多钱。在游戏中的商店的武器最好是使用不可子弹的，打起来换普用。然后尽量不要在商店买武器，因为从敌人尸体身上抢的武器绝对比你买的要好。由于我们能够得到同时使用一把武器，因此个人建议使用武器只保留两把（有一把一定要是消声器），剩下的一个价值用来换破烂，到商店换钱。另外如果是简单+完美结局这样组合的周目，大部分时候都要替入招，用到大威力子弹，因此每次各种子弹和武器都能卖掉一半。平时慢慢积累，到达 Depot 章节的商店时，外债还差一些。建议把身上所有的东西都卖掉，等成就解锁之后再买回来就行了。

### Musician 10点

**取得条件** 演奏过所有乐器

**成就说明** 所有乐器必须在一个周目内全部演奏过。在前文流程部分已经注明详细位置，故不再重复阐述。

### First Draft 10点

**取得条件** 找到 10 张阿尔乔姆的笔记

**成就说明** 所有笔记的位置在前文流程部分已有说明，故不再重复阐述。

### Published 30点

**取得条件** 找到全部 43 张阿尔乔姆的笔记

**成就说明** 所有笔记的位置在前文流程部分已有说明，故不再重复阐述。

### Rabbit 10点

**取得条件** 完成射击练习

**成就说明** 完成第一章的射击练习即可。

### Not A Rabbit 10点

**取得条件** 无伤完成 Ashes 章节

**成就说明** 战斗部分只有一个位置有安娜的掩护，这一段不用打不穿。看到有变异生物出现直接一枪就行了。这个场景够开阔，保持安全距离很容易。

### Clean Escape 10点

**取得条件** 在 Black 章节逃脱的过程中不被怪物抓到

**成就说明** 不杀人且只用手拿到成就。最后部分只要全速跑，怪物不会追上你。

### Invisible Intruder 20点

**取得条件** 完成 Separation 章节不杀人，不触发警报

**成就说明** 不杀人且只用手拿到成就。

### A Present 10点

**取得条件** 从土匪的柜子里拿到改锥手枪

**成就说明** 拿到改锥手枪是 Facility 章节中增加道德指数的点，具体获得方法请参考前文攻略相应部分。

### Invisible Savior 20点

**取得条件** 完成 Facility 章节不杀人，不触发警报

**成就说明** 不杀人且只用手拿到成就。

### Tortoise 10点

**取得条件** 让 10 只乌龟肚皮朝上

**成就说明** Tortoise 章节中能遇到许多这种怕光的蜘蛛（后期关卡也有），用手电筒照住这些家伙就会后退，再多照几下它们就会肚皮朝上翻过来，最后就挂掉了。最好是在这一章中完成这个要求。

### Mouse 10点

**取得条件** 完成 Echoes 章节不被 Watchmen 发现

**成就说明** 完美结局周日晚上拿到成就，听队友命令行动就行。

### Patron of the Arts 10点

**取得条件** 在 Boshor 章节中救出所有被绑架的平民

**成就说明** Boshor 中在剧院看表演时多留意即可。这同时也是个增加道德指数的点，因此前文也有说明。

### Derailed 10点

**取得条件** 杀死 Revolution 章节中全部持有武器的敌人，包括环境

**成就说明** 本章共有三个区域，其中第一个区域是火车头，这里有一个接收站的时候才会去的大房子。下面有很多人需要不要忘记。第二个区域是人风洞，这里还要戴上防毒面具。第三个区域是仓库，所有的塔楼就是那些装备厚重的士兵，又一个区域都杀到火车停止。仔细搜索每个房间调查有敌人躲藏点发现。成就会在杀死最后区域大门打开后出现的第一个士兵之后解锁。

### Invisible Soldier 20点

**取得条件** 完成 Revolution 章节不杀人，不触发警报

**成就说明** 不杀人且只用手取得的成就。



### Scram 20点

**取得条件** 在 Regina 章节中不让任何 Watchmen 跳上你的车

**成就说明** Regina 章节中要用我们自己的车推着一辆列车走，这个时候后方会不停有 Watchmen 冲上来，好在推车的时候脑袋不要看着前方，而所有的变异生物都从一个方向过来。用于敌人数量多速度快，如果使用普通子弹这些生物起来可能会比较吃力，因此这里可以换成军用子弹也就省钱了。这个过程中要是不小心被敌人跳上来马上开枪，解开成就后也可以去把钱拿回来，或者干脆通关了之后再选章去打这章。注意掌握好子弹和攻击的节奏，有好机会子弹又不多了就上弹。

### Commando 15点

**取得条件** 在不触发警报的情况下救出 Bandits 章节的全部妇女和儿童

**成就说明** 救出全部妇女和儿童会增加道德指数，具体请参考前文流程攻略的相应位置。

### Soup 15点

**取得条件** 用手雷炸死 5 只 Shrimp

**成就说明** 所谓的 Shrimp 就是 Dark Water 章节中那种会吐口水的怪物，在沼泽章节一般都能遇到比如随后不远的 Sundown 章节。最好在沼泽中杀足数量。

### Reunion 10点

**取得条件** 帮朋友找回泰迪熊

**成就说明** Venice 章节中道德指数相关的内容，请参考前文相应位置。



## Diver 10点

**取得条件** 落入沼泽10次  
**成就说明** 没事往水里跳就行。每次掉进水里都会存盘，只不过最好不要在同一个位置落水两次。不信的话可以试试。

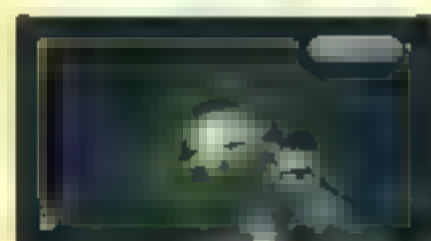
## Equipped 20点

**取得条件** 找到沼泽区域的全部补给  
**成就说明** 所谓沼泽区域是指的 Sundown 和 Nightfall 两个章节，这两个章节的全部补给。

## Sundown 章节

1. 初始位置不要动，左手边地上的盒子里。
2. 下斜坡，从东南方绕过面一小片沼泽，前面有个可以两层楼的房子，二楼的桌子上。
3. 下楼后转身面向前，能看到右前方有一个侧翻的破车，车的后方便门可以进去，注意里面有助跑，进去需要爬一下的台阶上。
4. 从上一个位置出来，左转会看到前方有一辆白卡车，由卡车另一侧的车尾旁的地上。
5. 这辆白卡车车厢内的箱子里，进去的时候也有助跑。
6. 从白卡车出来后往左前方走一点，能看到前方有个树干上有个红布条，这个树干前方的尸体旁（如果对应子弹类型满了，还是可以连接一下领取值，这时系统会提示你子弹已满）。
7. 在上面这个位置左转，能看到右前方远处有一辆长的油罐车，在这个油罐车尾部正对的地方有一排小房子，顺着这排房子走能看到一个小缺口（也有陷阱），里面有补给。从这个缺口旁边还有个可以稍微走进去

找到就能解锁成就（最好是把一口气打完），以下是这些补给所在的位置，找到这些补给就能解开成就。如果给这些补给的时候自己身上的弹药已满也没关系，多按几下按取换弹系统记录就行了。对于那些补给中出现的枪，如果舍不得换掉手上的武器可以把这些枪先拾起来，然后再换回来，总之最好要拿。



1. 一点的区域，里面的柜子上有炸弹。
2. 回到长油罐车的尾部，能看到其左侧有个门口有怪物尸体的痕迹，集装箱内尸体旁边有不少东西。
3. 从集装箱出来，左转会看到左前方的加油站的小屋，里面左侧地上的箱子里，右侧闪光的油桶也顺手调查一下。
4. 就在这个位置转身，取款机左侧的桌子上。
5. 从取款机左侧的木头管上加油站前面，离我们最近的一个小洞的盒子里有枪，前方尸体下方有炸弹，尸体身上有很多东西可以拿。
6. 去飞机残骸那里，刚上飞机后舱门，右侧的角落有地雷可以拿。
7. 飞机驾驶位后方有装补给的箱子，右侧还有补给，这里的油桶也调查一下。
8. 剧情过后爬上飞机尾部，站后不要左转会走，先走右侧的机翼，跑到头跳下去，左侧的箱子里，调查完后从木头架走向飞机残骸那里。
9. 去前舱舱启动机器的位置，左侧有楼梯，梯的左右两侧全是东西，调查完后这个章节的补给都拿干净。

## Nightfall 章节

1. 刚下木筏，面前就有过路器的补给，左面不远还有一处。
2. 去破屋子的二楼拿在电视，在去二楼电视所在的第三间屋子拿上全部补给并打开电源。
3. 从这个屋子前方断掉的位置跳下一楼，转身笔直走到最里侧，地上的箱子。
4. 往罗盘指示的方向走，去左侧有一个降火的鸡掉的马路上，在火旁边。
5. 按照罗盘罗盘指示方向走，途中会遇到一个水里爬上来的怪物，无论能不能走过侧掉的木板，前方的破车右侧。
6. 就在刚才的位置往前看，有个货车，货车的车厢里。
7. 从货车车厢出来，右转，视角和货车车头垂直，可以看到正前

- 方有个怪物，快走到怪物身边的时候可以看到一具尸体，尸体旁边。
8. 左转会往大直直走，到达一后右转会看到有蓝色颜色的箱子，走过去，在取款机的左侧尸体处。
9. 走上楼梯不要转身，左前方房间的箱子里。
10. 出房间后走楼梯的左侧，左侧第二个房间里有好多道具，柜子上沙发上箱子里，转身的桌上还有把枪，不要拿掉，另外注意陷阱。
11. 左侧下一个房间内尸体身上。
12. 出房间往前走一点有防身面具，从左侧前方离开建筑前，右侧的箱子里。
13. 跳下建筑，正前方的卡车车厢里，这是最后一处。



## Forgotten 15点

**取得条件** 找到 O a an ne 章节中全部隐藏的补给  
**成就说明** 找到这个章节的全部隐藏补给，如会求加速速读数具体位置请见前文和评论区。

## Van Helsing 30点

**取得条件** 用哈威 Helsing 杀一个巨型巨兽  
**成就说明** 飞和巨兽出现的次数有限，而且太多不假杀相比之下 Dead City 章节里必须会遇到那只巨兽，巨兽容易解决，考虑到 Helsing 的哈威性能并不出众，而巨兽又很耐打，可以先用好用的哈威把巨兽打个半死，最后再换上 Helsing 搞定。

## Rain Man 30点

**取得条件** 完成 Bridge 章节不杀任何变异生物  
**成就说明** 利用好 Dark One 的提示，打死不开枪就行了。

## Back to the Past 20点

**取得条件** 在 Jeep City 章节通过全部幻觉  
**成就说明** 部分幻觉为剧情需要，部分幻觉则需要到特定的位置才会触发，前文攻略中已有详细说明。

## True Spartan 50点

**取得条件** 在 D6 的时候一次不死  
**成就说明** 按照前文不多人的打去一直躲着，基本上也就不会挂掉，因此这个要求其实是能够顺便达成的。

## No shooting allowed 10点

**取得条件** 用飞刀连续杀死10名敌人  
**成就说明** 这个不难达成，身上准备好五把飞刀就可以开始飞了，只要飞得准就没什么问题。每次把敌人飞死后记得去尸体处把飞刀捡回来。





**Gunslinger 15点**

**取得条件** 用每种武器至少杀死一名敌人

**成就说明** 用下列武器至少杀死一名敌人就行了。与枪装备上的额外配件无关。需要注意的是近身攻击的,是额外算的一部分武器攻击力有限,可以用其他武器把敌人打得差不多了,再换上相应的武器解决。

Throwing Knives
Revolver
Single-shot Pistol
Semi-Automatic Pistol
Assault gun
Katana
Katana 20" P
Shot Action Rifle
Plasma
Sniper 2
Uzunk
Uzunk
Hulking
if it
Grenade
Grenade Launcher
Gun with Magazine

**Weapon Smith 15点**

**取得条件** 为一把枪械购买全部升级

**成就说明** 这个要求很简单,因为只需要在一把枪上面花钱。有些装备在同一位置的配件只用选一个就行了。不一定需要全部都买到。建议在Vantage章节之后再拿到这个成就。

**Shadow Ranger 70点**

**取得条件** 完成游戏不杀任何人类敌人(除非迫不得已)

**成就说明** 所谓的迫不得已就是最后一章的最后一名敌人(手拿喷火器的重装士兵)。前文的流程攻略就是以这个成就的要求为目标撰写的。

**Freedom! 10点**

**取得条件** 释放囚犯

**成就说明** Pave 章节中拯救全部被关押的囚犯,实际上只需要在离开前拉一下控制杆就好了。前文流程位置有说明。

**With a Hat of Death 10点**

**取得条件** 从红色战线逃脱

**成就说明** 剧情成就,不会错过。

**Big Momma 20点**

**取得条件** 杀死 Rhino

**成就说明** 剧情成就,不会错过。

**Savior 20点**

**取得条件** 给莱斯尼斯基的要求摘一新武器

**成就说明** 莱斯尼斯基和琳安娜要换主角的服装。按叫他的命令取下自己的所需面具。

**Nobody's Home 10点**

**取得条件** 天祝 Khan 章节中的电话

**成就说明** 按电话可以解锁道德指数。但如果你一路上都严格按照增加道德指数的道路走的话,这个不会会对结局有什么不同的影响。不过电话内容通过三次。

**Secret 10点**

**取得条件** 了解整个游戏全部计划

**成就说明** 剧情成就,不会错过。

**Revenge 35点**

**取得条件** 杀死斯维尔

**成就说明** 杀不杀斯维尔如何选择。完美结局不杀,普通结局杀就OK。

**Forest Guardian 20点**

**取得条件** 从 Wachter 的攻市中救出熊

**成就说明** 这个熊就是 The Garden 章节的 BOSS, BOSS 逃跑之后会有其他变异生物攻击它。赶紧帮忙就OK了。这时也会增加道德指数。

**Revelation 25点**

**取得条件** 让莫斯克文说出真相

**成就说明** 剧情成就,不会错过。

**C'est la vie 80点**

**取得条件** 修改 D6 达成普通结局

**成就说明** 达成普通结局就会解锁的成就。

**Redemption 100点**

**取得条件** 修改 D6, 达成完美结局

**成就说明** 达成完美结局就会解锁的成就。

**Ranger Elite 30点**

**取得条件** 将 Ranger Mode 通关

**成就说明** 这个成就如果玩家直接完成 Ranger Hardcore 也会给。该成就有成就BUG。如果通关后成就并未解锁,可以先退出游戏,把 DLC 内容删掉,之后再重新安装。读取最后一个存档点并通关即可解决。

**Survivalist 80点**

**取得条件** 通关 Ranger Hardcore

**成就说明** 几乎没有有什么界面提示是这个模式相比于其他模式最明显的区别。军用子弹在这个模式下会留下来当武器使用。这样会相对减轻压力。整个过程中可以一直使用 Bush 一种武器。其他的枪全部卖掉用来换子弹。潜入在这个模式中是最佳选择。因为敌人对你造成的伤害太大。相对地也能节约更多物资。如果通关之后拿到了成就 BIG, 不要惊慌。重复上一个成就中描述的方法即可。







# REMEMBER

《忆逝人》是一款非常有趣味的作品。游戏以“记忆”为主题，玩家将扮演一名“记忆守护者”，负责收集和整理逝者的记忆碎片。游戏的玩法非常独特，玩家需要通过解谜和探索来揭开逝者的故事。游戏的画面风格非常唯美，音乐也非常动听。总的来说，《忆逝人》是一款非常值得一玩的游戏。

PPT输入

C:\

1

2300



## 基本操作

移动 (Move)	左摇杆
调整视点	右摇杆
查看地图	Y
互动键	B
跳跃 (Jump)	A
奔跑	X
冲刺	X
蹲下	十字键下/方向
停止	LB
打开 S-Pressens 菜单	LT
快速移动 (游戏中) / 快速移动 (战斗中)	RB
解除隐身 (战斗中) / 解除隐身 (战斗中)	RT
使用组合拳	DAIM
暂停菜单	START



1 组合拳谱 四周的5个圆形图标分别对应5种S-Pressens, 圆环内左侧的方块为体力值, 右侧的白色大方块为解集值, 紧贴着解集值

2 当前正在进行的组合拳指令  
3 BOSS的体力槽  
4 当前连击数

2	0.5
3	2000
4	4000
5	7000
6	10000
7	14000
8	19000

9	25000
10	28000
11	33000
12	38000
13	43000
14	48000
15	53000

## S-Pressens 系统

除了一般的 Pressens 攻击外, 妮琳在游戏中还会遇到许多有看强力装备的敌人, 他们可以飞行, 又或者利用盾牌来阻挡妮琳的招式。此时妮琳的通常攻击会无效化, 而妮琳能力“S-Pressens”则可以应对这种情况。S-Pressens 并不是妮琳本身拥有的能力, 这些能力过于强大, 妮琳只能单独使用, 但是想要发动 S-Pressens 就必须依靠组合拳, 每次攻击命中敌人或者被敌人打中时都会累积名为“聚焦值”(Focus Gauge)的特殊能量, 当这种能量量满至少一格时就可以发动 S-Pressens, 发动任意格的 S-Pressens 都只会消耗一格聚焦值。S-Pressens 使用过后会进入冷却状态, 冷却单位是“秒”, 此时就算有足够能量, 也无法发动能力。流程中会有详细的 S-Pressens 系统使用教学, 大家不要错过哦! 游戏中有五种 S-Pressens, 它们的效果分别是:

● **冲击 (Impact Pressens)** 发出一个全屏的冲击波, 但针对的是敌人预后的感知引擎, 使得所有敌人陷入短暂的昏迷, 并且令隐身的敌人现身, 还可以消除敌人的各种特殊能力, 属于游戏中的“万金油”能力。冷却时间为 180 秒

● **爆炸 (Explosion Pressens)** 可以对范围内的敌人造成伤害并破坏盾牌, 注意发动后自己会迅速脱离爆炸范围外, 此外无法将持有盾牌的敌人作为目标。冷却时间为 180 秒

● **隐身 (Stealth Pressens)** 专门针对机械敌人的能力, 可以让机器人变成妮琳的盟友, 协助她战斗, 但片刻后机器人会自爆, 流程中只有少数的地方能派上用场。冷却时间为 180 秒

● **记忆 (Memory Pressens)** 发动后妮琳会进入持续 30 秒的隐身状态, 敌人无法察觉她的位置, 她可以在这个状态下移动到某些敌人的背后发动记忆超能力将其秒杀。冷却时间为 180 秒



● **连击 (Chain Pressens)** 发动后妮琳不会使用通常的组合拳, 只要连续按 X 或 Y 键即可对最近敌人进攻, 连击次数越多, 威力越大。此外狂怒状态中的攻击也能直接对某些敌人实现秒杀。冷却时间为 66 秒

## 记忆超能力

## 基本系统

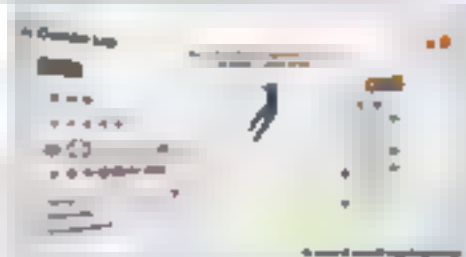
## Pressens 系统

打开感知引擎菜单后即可进入第一项最常用的组合拳实验室。在这里可以随心所欲地利用 4 种不同类型的 Pressens 组合出强力的招式, 除了招式本身的攻击效果外, Pressens 还会带来额外的增益, 下面是 Pressens 的分类和每个分类所特有的特殊能力

● **强力 (Power Pressens)** 能够造成极大伤害的攻击, 有部分攻击带有终结技的特性, 而且还能破坏部分敌人的防御

● **肉盾 (Barrier Pressens)** 每次击中敌人都可以恢复妮琳的体力值, 但相应地每次攻击都只能对敌人造成少量的伤害, 合理使用能让妮琳处于不死的状态

● **冷却 (Cooldown Pressens)** 每次击中敌人都可以加快特殊能力 S-Pressens 的冷却速度, 但相应地每次攻击都只能对敌人造成少量的伤害



● **连击 (Chain Pressens)** 能够复制上一个组合拳动作的效果, 并且让效果提高一倍

注意在游戏中初期只有极少的 Pressens 供玩家配置, 需要积攒 PMP 值到一定程度后才能解锁更多的 Pressens, 解锁时画面上方会有明显的提示, 一周时击败敌人时可以取得一定的 PMP 值, 另外取得某些收集要素时也会奖励 PMP, 从开局开始, 除了收集要素外只有通过连续使出 6 HIT 以上的组合拳, 系统才会给予少量的 PMP 作为奖励。下面列出解锁 Pressens 时所需的 PMP 值得, 越往后需要的 PMP 值就越多, 每升一级可以解锁一个 Pressens





## 其他战斗系统

连续对某些中等级别的敌人进攻，积累到一定伤害后他们会呈现眩晕状态。此时画面中会提示靠近他们按B键发动记忆超载（Memory Overload）。记忆超载可以秒杀当前的敌人，此外还会得到一张PMP值以及S-Pressens的聚焦值作为奖励。

对付BOSS级别的敌人时，当他们处于濒死状态后即可上前根据提示按键触发终结QTE，QTE中出现的按键都是固定的，另外游戏中只有一处QTE需要玩家连打，其余的都是单次点击。如果QTE失败，那么妮琳的攻击会被敌人挡下来，此时就需要重复之前的攻击步骤将敌人的体力削减到一定程度后方可再次发动终结QTE。

使用组合拳攻击敌人时，画面

可能会有敌人围过来偷杀妮琳，此时可以按A键回避，然后继续输入之前中断的组合拳的指令来使连续延续下去。初始只有一套3 Hit的组合拳，随着流程的推进会依次解锁5、6、8 Hit的组合拳模式。下面将为大家介绍组合拳供玩家参考。

除了近身攻击外，妮琳还会先后掌握两种远程攻击，分别是散弹枪（Spammer）以及麻醉闪电（Junk Bolt）。前者的威力小但适合用来将墙上的跳蚤者击落到地面，后者的威力巨大但使用时需要消耗整条远程武器的能量槽，流程中有不少地方都需要用这两种。按攻击键开路。此外部分敌人以及BOSS战也会免疫近身攻击。此时，可利用远程攻击进行输入。

构成	伤害	重量	效果	
P- 耐力 ×3- 连击 ×2	25	0	0	基础攻击模式，10秒内连续攻击2次，上一套连击的强化版，如果连击内 stamina 充足时可以使用。
P- 耐力 ×3- 连击 ×2	175	0	0	上一套连击的强化版，如果连击内 stamina 充足时可以使用。
P- 再生 ×2- 连击 ×2	35	2	0	对妮琳使用时会使用相同的攻击流程，在每一套连击的地方会附加此攻击造成一部分体力。
P- 冷却 ×2- 连击 ×2	35	0	22	虽然威力小，但攻击时会造成一部分体力。

构成	伤害	重量	效果	
K- 体力 ×3- 连击 ×2	355	0	0	绝大部份敌人会使用此攻击模式，妮琳使用后会使用此攻击模式。
K- 再生 ×4	65	47	0	对付妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。
K- 冷却 ×2- 再生 ×2- 连击 ×2	65	11	00	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。
K- 冷却 ×2- 连击 ×2	65	0	95	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。

构成	伤害	重量	效果	
P 体力 ×3 连击 ×2	570	0	0	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。
P 再生 ×2 冷却 体力 连击	310	21	15	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。
P 冷却 ×2 体力 冷却 ×再生	40	0	80	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。
P 冷却 再生 ×4	60	57	22	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。

构成	伤害	重量	效果	
K- 连击 ×2 连击 ×3 =2 连击 ×3	1055	0	0	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。
K- 冷却 ×2 连击 ×2 再生 ×2 连击 ×2	580	0	52	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。
K- 再生 ×2 连击 ×2 =2 连击 ×3	10	85	0	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。
K- 冷却 ×2 连击 ×2 =2 连击 ×3	400	0	107	妮琳使用时的攻击，虽然威力不强但妮琳使用后会附加妮琳的攻击力。

## 收集要素

游戏中共有4种收集要素，它们分别是记忆碎片（Mnesist memories）、急救包（SAT Patches）、聚焦插件（Focus Boosts）以及寄生虫（Scaramechs）。流程中第一次遇到该类型的第一个收集要素时系统会作出相关的解释。其中收集记忆碎片可以了解更多的故事背景，急救包和聚焦插件则分别可以提升妮琳的体力上限以及聚焦值上限。

而取得寄生虫时系统会给予玩家少量的PMP值作为奖励。全数收集这4种要素都会解开对应的成就。



## 体力相关

初始状态下妮琳拥有5格体力，通过收集散落在流程中的急救包可以将体力上限提升至最大的10格。游戏中回复体力的方法有两种，第

一种是利用为数不多的回复装置——一次性回复全部体力。另一种则是利用带有再生 Pressens 的组合拳击打敌人。



## 杂兵 & 对策一览



### 跳跃者

攻击方式：近身挥爪攻击、攀墙扑杀

跳跃者是游戏中最常见的敌人，虽然它们的攻击方式并没有太大的杀伤力，但由于数量太多，因此被围攻时还是有一定威胁的。对付单个的跳跃者用两套装备了强+ Pressens 的1H+组合拳即可放倒一个。被包围时可以考虑发动DOS来强制让所有的跳跃者进入一段时间的晕厥状态，

然后再逐个击破。它的攀墙扑杀距离非常遥远，而且经常会在画面外偷杀妮琳，如果不能及时用数据脉冲将其从墙壁上打下来，那就要在对付地面的敌人时时刻注意妮琳头上的红色感叹号提示。一有情况就要立即回避。此外DOS也可以让墙上的跳跃者掉落到地面。



## 剥皮者



攻击方式：近身拳击、冲撞、狂暴状态、防御反击

如果跳跃者与剥皮者同时出现，那么需要先将其跳跃者全灭，之后才能解除剥皮者的狂暴状态并对其进行有效的打击。跳跃者的数量越多，剥皮者的进攻意识和频率越高，清理其他敌人时要提防它突如其来的冲撞攻击，回避冲撞时建议左右回避而不是朝它的方向翻滚。对处于狂暴状态中的剥皮者使用组合拳，那么它会发动防御反击，高难度中只有 S-Pressens 狂怒可以对狂暴的剥皮者造成伤害。对付剥皮者不推荐硬碰硬，建议先发动一次

DOS 令剥皮者以及跳跃者晕眩，然后趁机清理跳跃者以解除剥皮者的狂暴状态。游戏后期妮琳会取得 S-Pressens 连射的能力，发动后能直接跑到剥皮者的后方对其使用秒杀性的记忆超量。



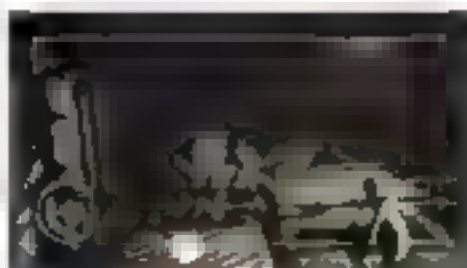
## 扼杀者



攻击方式：近身挥爪攻击、隐形

扼杀者本质上其实和跳跃者大同小异，只不过它们能通过隐形来使妮琳的组合拳无效化，而且挥爪攻击的威力更高。通常情况下它们会间歇性地从妮琳的背后进行偷袭，不想受伤的请放弃当前的组合拳立即回避吧。在得到 S-Pressens DOS 以前我们只能通过射击场景内的探照灯或借助其他光源来令其现身，否则是无

法对其进攻的。3 Hit 的强力组合拳依旧是对付它们的最优手段。



## 复原跳跃者



攻击方式：近身挥爪攻击

复原跳跃者的体力与一般跳跃者、扼杀者相同，两套 3 Hit 的强力组合拳即可将其干掉，只不过当它们与敌方的精锐执法者精神连接时会疯狂地朝妮琳进攻，其攻击密度可以说是游戏里最高的，因此就算是 3 Hit 组合拳也很难有机会完全使出。通常来说打上两拳就要回避，否则在高难度中也很难全身而退。注意 DOS 对其无效，推荐的打法是发动

S-Pressens 连射将控制住它们的精神执法者秒杀，随后复原跳跃者的行动方式就会变得与跳跃者一样缓慢。



## 送葬跳跃者



攻击方式：近身挥爪攻击、召唤跳跃者、瞬移攻击、提升攻击力

送葬跳跃者是最具威胁的一种跳跃者，它们会不断召唤出一般跳跃者，因此逐一击破的战术对它们不成立。它的特性是和扼杀者一样平时处于隐形的状态，只有发动 DOS 才能迫使它现身。推荐打法是先利用源源不断的跳跃者积攒 S-Pressens 的能量，达到两格后先将它瞬移到自己背后再发动 DOS，然后立即使用狂怒。胜利的话一次狂怒正好能将一名送葬跳跃者打晕触发终结 CTE（最高难度也可以一次打晕）。不直接发动 DOS 的原因是如果它的距离太远，那么发动 DOS 后会将宝贵的进攻时间浪费在跑过去的路上。平时在打杂兵的时

候要时刻注意自己的身后，看到它瞬移过来就一定要立即回避。如果不想带两格 S-Pressens 能量再进攻，也可以只发动 DOS，然后用配置了多个强力 Pressens 的 B Hit 组合拳输出，只不过组合拳本身没有狂暴状态中连打 Y 键的护身效果，所以附近有其他杂兵时也许还需要配合回避来打组合拳。



## 执法者 B 监狱执法者



攻击方式：近身警棍攻击、钝击、防御反击

监狱执法者是游戏中最普遍的类型，通常只会在中距离使用警棍攻击，威胁度还不如跳跃者高，妮琳的各种类型攻击都能对他们起作用，体力高低是他们的优势又是劣势，因为行动缓慢迟钝，我们可以上前贴身所欲地用攻击力较低的 6 或 8 Hit 组合拳来磨 PMP 值，打剩差不多时再补几下带有强力 Pressens 的攻击将他们打晕，随后即可上前使用记忆超量夺取更多 PMP 值。惟一需要注意的是，在面对监狱执法者（棕色制服）时，要小心他们的钝击攻击，当他们在妮琳的背后慢慢靠近时就要提前拉开距离，如果不慎被钝击命中，那么不仅会削减 S-Pressens

的能量，还会让所有已经点亮的 S-Pressens 立即失效并追加 90 秒的冷却时间。

如果敌人的数量众多，可以考虑将

他们引到一起然后再来一波范围轰炸。游戏的中后期还会出现手持盾牌的法西斯以及监狱执法者，他们会追加一招用盾牌突袭的招式，另外如果用组合拳攻击持盾的法西斯，那么会受到他们的盾牌反击，简单难度下抵抗 4 次组合拳后他们会使用反击，而普通和困难难度依次对应 2 次和 1 次。此外截断脉冲的射击也对其无效，想破坏他的盾牌除了可以用一发麻醉闪电一击将其击破外，也可以对他周围的敌人使用逻辑炸弹，利用暴风席卷他的盾牌，再者还可以对个别机械类的敌人使用锈蚀将执法者们吸过去达到破盾的目的。



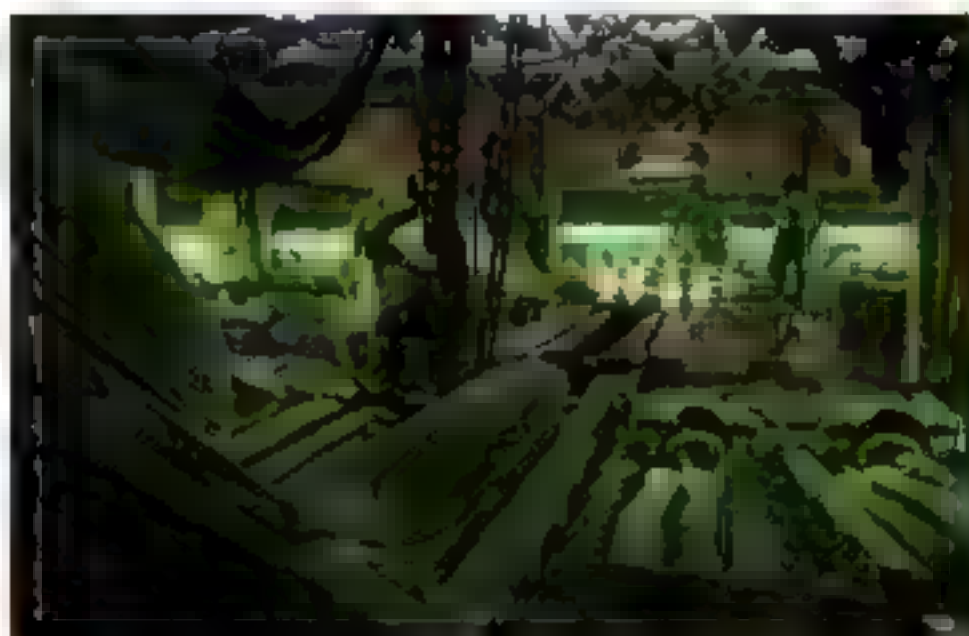
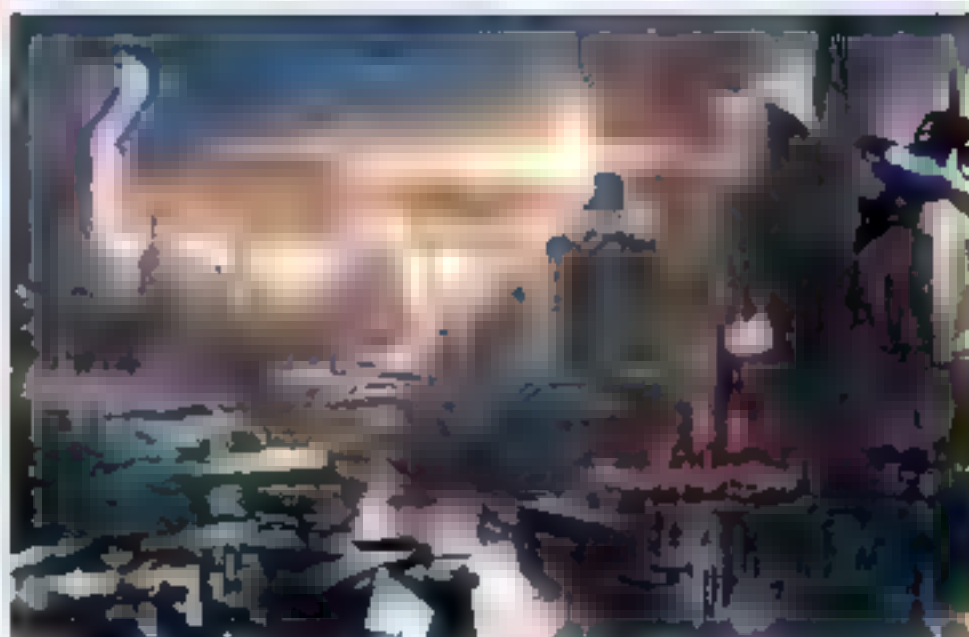
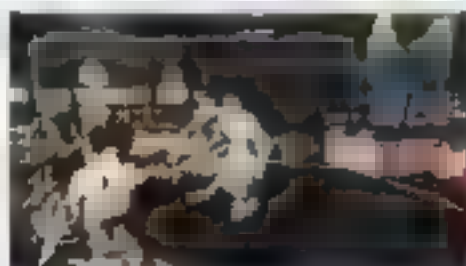


## 精锐执法者



**攻击方式：近身警棍攻击、加强跳跃者的攻击意识、反伤防护衣**

妮琳的组合拳或远程攻击在命中他时自身也会受到一定的伤害（千万不要对其使用麻醉闪电），因此我们需要组合出一套再生型SMI以上的组合拳来对付他，而且最好是在他落单的时候。他们通常都会携带大量的反原跳反者一同登场。前面提到过利用S-Pressors诱杀来秒杀他们的对策依旧适用。精锐执法者也有特殊的兵种，对付



## 撒拉弗人



**攻击方式：远程射击**

撒拉弗人长期呆在空中，组合拳攻击根本碰不到它，只有数据脉冲和麻醉闪电可以对其造成伤害，不过受到一定伤害后它会打开护罩抵御远程攻击，此时必须专心回避它的远程攻击，等它解除护罩后继续攻击才会再次奏效，它的攻击方式很简单，威力也不高（高难度中攻击频率较高），只不过它们一般都会搭配其他兵种一同登场，在地面对付其他敌人时要注意画面中的红色感叹号提示，有情况就要放弃组合拳来解围撒拉

弗人的偷袭。好在它们的体力值偏低，两发麻醉闪电即可将其击落。后期才会全S-Pressors的牺牲之后也可以利用此招来将撒拉弗人变成盟友协助妮琳的战斗。



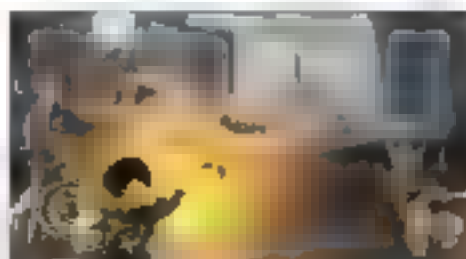
## 拿非利人



**攻击方式：追踪式跳跃撞击、护罩、引爆护罩**

这种敌人的攻击方式非常有规律：先是飞在空中，锁定妮琳的位置后对其使用追踪式跳跃撞击，落地后会打开护罩，片刻后会在范围内引爆护罩（高难度中从落地到引爆之间的间隔非常短），随后会呆在原地进入一段无防备的状态（高难度中发呆的时间很短），注意和撒拉弗人相同，只有数据脉冲和麻醉闪电能够在它引爆护罩后的短暂无防备状态里对其造成伤害。同样也是两发闪电即可将其

秒杀。诱饵依旧是杀手锏，而且和撒拉弗人不同，被诱饵命中的拿非利人会立即将场内的所有敌人拖拽到自己的身边然后自爆。





## 流程收集指南

## Newborn/Reborn

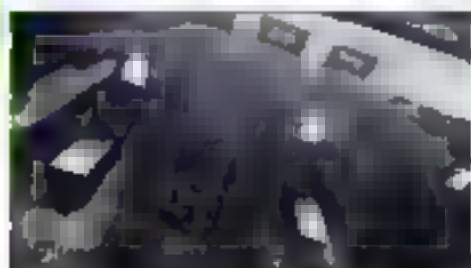
本章为序章，因此没有收集要素。游戏一开始，妮琳(Nelin)的记忆就被未知的组织抹除。剧情后根据提示依次用右摇杆将视点调整到机舱上，推动左摇杆进行移动，然后跟随着地面的橙黄色路标移动到指定地点。当妮琳和脑虫的未知声音对话过后，画面会提示将视



## Low Life/Low Tech

物品名	取得条件	使用	备注
1	U	6	6

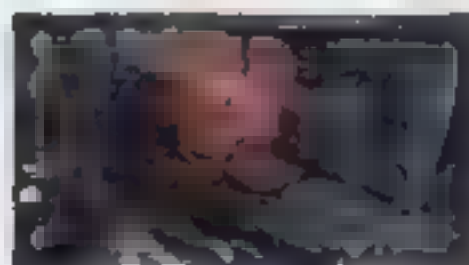
点调整到妮琳左侧的大门上。接着移动到大门附近时妮琳就会通过下方的铁链来到门的另一侧，取得操作权后往右前方的过道移动。短暂的过场后巨型机器人开始追捕妮琳，不要犹豫赶紧往前跑。主角妮琳在移动时会有一定的惯性，因此往左右移动时要连续推摇杆，否则移动时人可能会卡在已经经过的障碍物上。这里只要动作稍微慢一点就会被机器人抓住导致游戏结束。跑到指定地点后妮琳会进入一扇铁门，滑到上层。最后往前走来到右侧的房间中，靠近右上方楼梯后屏幕就结束。



的最低位置有本章的第一个

妮琳前进会再次收到同伴的联络。往前走时可以看到道路右侧有一个绕圈的铁桶。穿过它右转再左转进入废弃的列车厢，左边是去路，而右边则、方为八八城中有一个。入手后一路前进来到街区。短暂过场后剧情场景中的箭头指引前进到某个地方时系统会告诉玩家附近是否有反抗军遗留下来的东西。观察一旁的显示屏可以看到该物品所在的大概位置，显示屏的左边是通往对面的桥梁，过桥后顺着右边走个几步就能找到第一个。接着往回走来到另一侧爬上墙壁并从墙上跳到对面的墙上，翻过墙壁后安全落地来到下一个战

不惧被俘获后系统提示进入组合拳实验室利用再生类的 Pressens 组合出恢复体力的招式。同时 5 Mil 连段解锁。敌人同样是战俘者，虽然数量比较多但相信难不倒玩家。战斗结束后爬上区域里的面墙壁



上跳到对面的墙上，一阵攀爬回到平台。往前走有一小段距离需要玩家按A键跳过去，先别急，在平台边缘右转进入狭窄的通道，尽头有一个记忆碎片。取得后继续前进来到一个装置(Car)，旁按B键将铁箱推到前方让推车移动。接着继续前进就会来到有秘密通道的地方，左转跳到对面的平台上有敌人出现。收拾掉他们后继续往前跳到对面的墙上，立即转就可以拿到第二个。

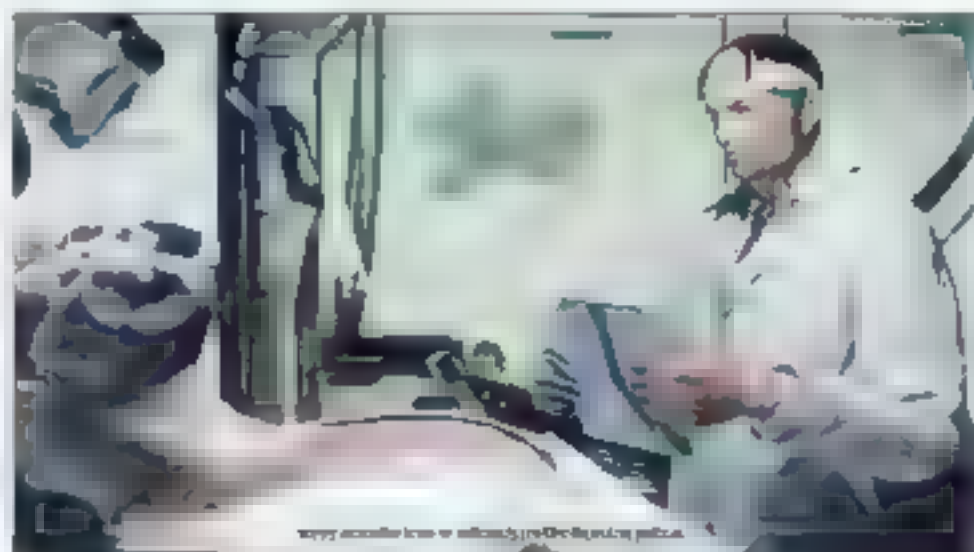
接下来要助跑滑道爬向上方，整个刚定好之还会有身体喷发出黑烟。接着将碎片丢到地继续移动，爬到一个平台时，旁按B键与敌人制作者(Skinner Leaper)以及片刻后出现的墙壁敌人战斗。与艾奇的通话结束后，开启墙内的装置。装置启动后，随着吊臂移动到一方，稍等片刻后眼前的墙壁就会被机器人切开，顺势跳到对面的墙面上，经过一阵攀爬来到桥上出现过场。接着从桥上右侧的缺口处跳到前方墙面上伸出来的铁杆上落到地面，旁边就有一个体力回复装置。往前走到一个岔路口时会看到被冲昏了头，要往右边走尽头有一个，入手后返回从另一侧左边的路走到对面的左右分岔路，走左边的路走到尽头可以看到名为“线的黑白”的店铺。店铺右边的角落里藏有一个，接下来从右边的路一直往前走，即可会看到一标有“线”箭头的梯子，先不管爬上去

继续走到路的尽头左转即可找到

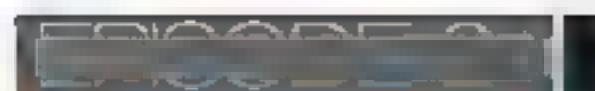
回头爬上梯子，往前走会看到标有“狭窄过道(Catwalk)”的装置，先无视它，前进到路的尽头再右转移动到尽头处，可以看到一个靠墙站着的机器人，旁边就有

先后开启两个狭窄过道的装置并从中爬出去的桥梁上往前走，从房屋外部的右侧前进，按B键踢开一扇门触发战斗。接下来便是根据箭头的提示进行一连串的操作，期间会路过一处漏电的平台，耐心等电力中断后迅速跳上去再跳到对面的通道上。从通道落地后地面开始崩塌，迅速沿着通道的左侧往前跑并跳至对面的梯子上，从梯子上跳至下方。按B键落到下面一点的地方，往左爬爬到旁有橘红色招牌的墙边。此时仔细观察可以看到楼面的上下方都有梯子箭头。我们选择往下爬，接着往左边移动就能爬上平台取得，之后往上爬到顶端，过场后启动右边的装置，随后妮琳会搭乘推车移动，等推车停下来时注意观察画面右边可以看到闪闪发光物体，可以行动后贴着右边移动一点距离就可以找到本章的最后一个急救包。如果前面都有全数收集，那么此时应该已经集齐5个，妮琳的体力值会追加。

来到中、附近与汤米(Tommy)触发剧情。随后根据提示按B键开始她重组奥尔加(Oga)的记忆。我们的目标是让医生复活奥尔加的亲人而非非治愈他，先将记忆倒退到最开始，然后依次选择注射胶囊(Capsules)、麻醉面罩(Anesthetic Mask)以及手铐(Shrap)即可达到目的。如果要修改记忆传输器(Memory Flux)的细节，那么会导致记忆相

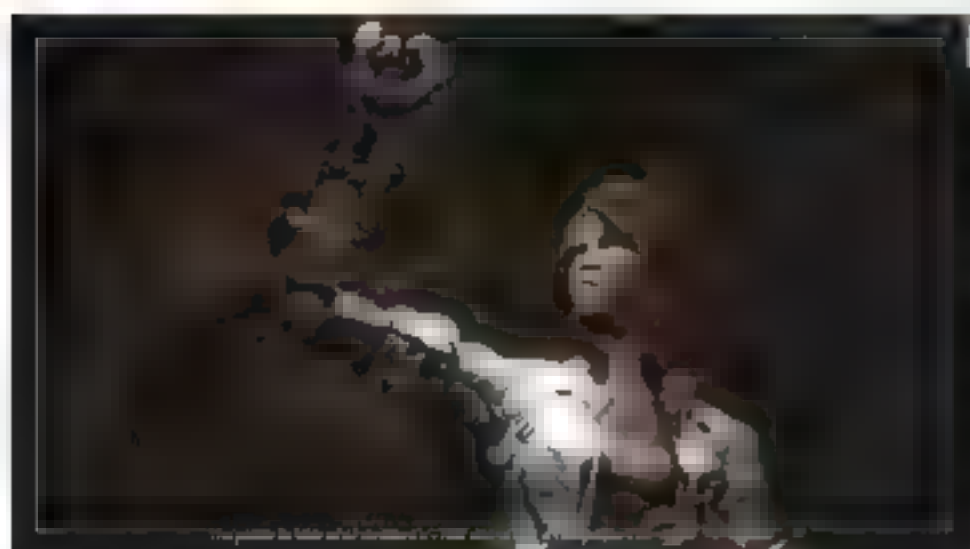






# Macroworld

总得分	当前得分	生命值	能量值
4	2	6	0



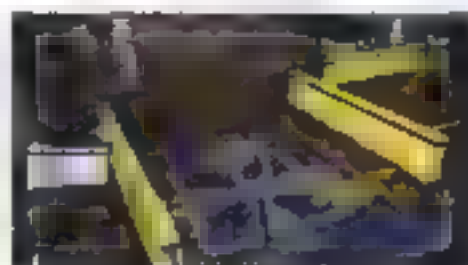
前进穿过大门来到有女性雕像的广场，面向雕像，在它的右前方有往下移动的阶梯，从阶梯下去后走到右后方的角落中可以找到**记忆碎片**。接着进入雕像左前方的通道并触发与机器人碰撞的过场。随后往前走触发与执法者（Enforcer）的战斗，该战同样没什么难度，注意当执法者体力不多时系统会提示为其使用终结技——记忆超载。战后调整一下视点寻找场景可供攀爬的箭头提示，箭头在某栋建筑的柱子上，靠近柱子会看到左侧的秘密显示器，而隐藏的物品其实就在显示器后面的墙壁一侧吧，先爬上柱子，移动到墙后的上方时按B键落下即可找到**急救包**。随后翻过墙回到柱子下方，这次就老老实实根据箭头的提示完成一系列的操作吧。

来到屋里会触发下一场战斗，此时妮琳的感知引擎会回忆起一个S-Pressens的能力，按LT键盘打并轮盘，然后用左摇杆选定并按A键发动“狂怒（Fury）”，敌人会出现大量的增援，同时冷却的Pressens也会解锁，进入组合拳实验室重新编排一套带有冷却效果的组合拳后即可借助狂怒的能力瞬间放倒大片敌人。战斗结束后爬上红色管道，注意从不断翻转的广告牌上移动时要按RB键加快移动速度，否则会因为动作太慢被广告牌挤到下方，从广告牌的另一端进入屋子后可以找到一个回复装置，离开屋子后根据提示攀爬上爬梯，来到有“电击危险”提示的外墙，算好电力中断的提示量即可跳跃，期间会攀上一根管子，落到管子下方是正确

的去路，而从管子的顶端攀上墙后跳跃到右侧尽头，落到屋顶上后可以找到**记忆碎片**。

从管子落到地面后，往左前方移动到客厅，取消操作权后可以看到右前方有秘密显示器，像蛇转身贴墙右边前进到尽头可以找到**记忆碎片**。接着转身顺着右侧的通道前进到同伴阿德（Bad）的附近按B键抽取他的记忆。进门后接触墙角的记忆器（Remembrance）了解情况，往前走一点开启第一个记忆器，期间注意大门左侧的装置，当画面出现提示时按住LB键锁定装置，然后迅速连点B键实现同步（Synchronize），同步失败的话要重新启动记忆器，同步成功后就可以上前打开装置和大门了。出门右拐触发战斗，结束后爬上通道中间的梯子开启记忆器，同步装置后打开上升的大门，往上攀登时就要借助在空中移动的机器人才能够顺利抵达台的地。来到有无人侦察机（Drone）的区域，开启眼前的第一个记忆器了解正确的主路，小心圆圆来到第二个记忆器的地方，开启后可以看到拜德爬上前面的高处，然后再大跳右边扑街的影像，我们也是上高台，左转往左方调整一下视点即可看到平台边缘处的**记忆碎片**。

接下来我们也和拜德一起跳至对面，玻璃应声而碎，掉到屋里



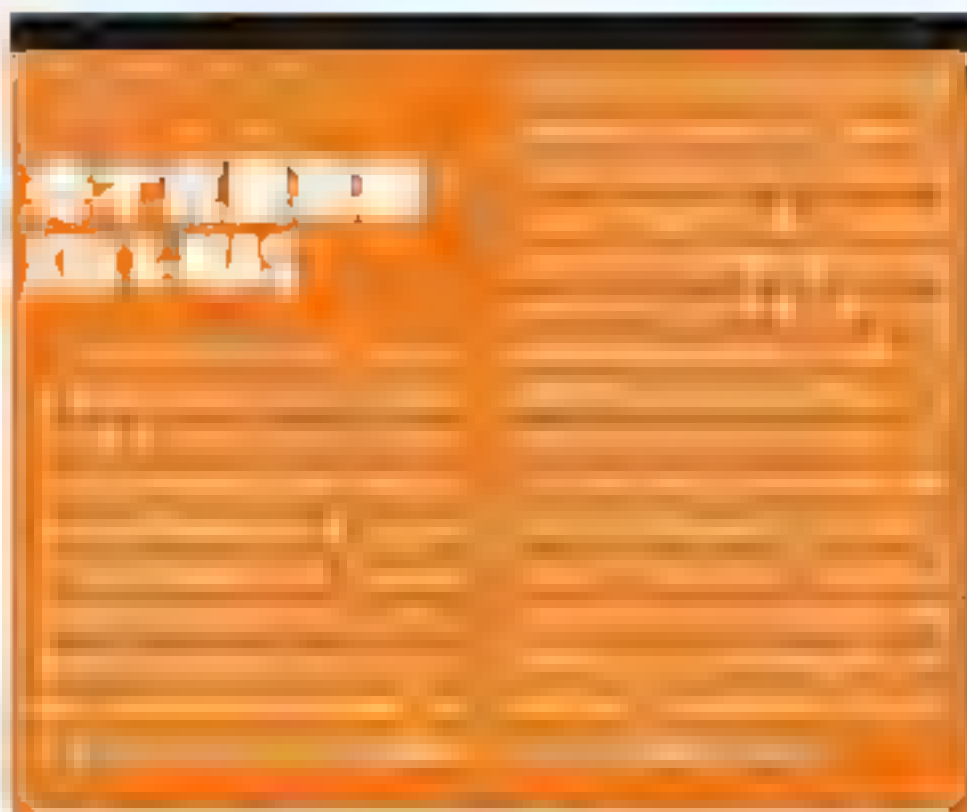
后吓跑了居民，跟着他穿过大门直走到尽头可以看到一座断臂的雕像，此时右拐上楼梯，尽头处有**记忆碎片**。

从设有弹钢琴机器人的房间处来到相邻铺有红色地毯的房间，被桌子机器人左边的桌子上有**记忆碎片**。

收集过后从阳台跳到对面的管子，随后从管子进入战斗，敌人全都是执法者，此战建议多用配置了强力Pressens的3rd组合拳来对付敌人，对敌人**满血秒杀**是这关的记忆点，放倒全部敌人后继续爬墙，此时连蛇琳都不能落地质问生命有完没完，车场归牢骚，从建筑物内爬一路爬到上方，再次发现拜德留下的记忆器，开启记忆器后拜德从中途的屋顶察机，开启第二个记忆器后同步大门的开关，进门后会看到第一个记忆器，记忆器左前方的通路尽头有**记忆碎片**，而右前方通路尽头的小房子内部有**记忆碎片**，入手后回到第

一个记忆器的地方，开启记忆器并同步墙壁上的开关，随后开启开关将百叶窗关起来，借此来遮挡侦察机的视线，回到屋子门口，此时也会出现一个记忆器，开启后就可以跟着拜德安全地前进了。

躲进屋子里后从红色大门的上方往上爬，来到顶部右拐进入战斗，战后再从执法者爬进来的地方翻过去，落地后左转走过一段阶梯右拐在长椅上找到**记忆碎片**，随后根据箭头提示跳到对面的大楼上并占领目标的部分记忆。完事后继续跟着箭头往屋顶移动，爬过广告牌后需要跳到管道上，从管道爬到顶端后翻过左边的露台，接着右拐来到一旁的高台里找到**记忆碎片**，继续前进会看到回复装置和通道中的秘密显示器，出门右拐即可找到**记忆碎片**，接着来到广场上进入BOSS战。



战斗结束后会学会技能——数据脉冲（Spammer），使用方法是先用LB键锁定目标，然后按RB键射击，射击时会消耗相关的能量槽，而能量槽在战斗结束后会快速恢复，利用数据脉冲将四周的装置关闭，然后再对大门上方的装置射击，本章结束。





## High Tension/Deep Exit

敌人数量	敌人种类	敌人等级	敌人血量
5	2	6	10

和艾奇通过话后,从一个类似跳蚤市场的地方来到一座需要用数据脉冲冲开的大门前,先不要进门,进入门右边的通道,尽头处左转进入一个摆满红色家具的区域,里面有**红色沙发**。进入大门往前走,系统会提示玩家用数据脉冲冲击墙壁上的**寄生虫**,接着从右边的楼梯移动到最下方,右转看到半开放状态的铁栏,铁栏上标有“车身与暗礁”的字样,靠近它即可找到**记忆碎片**,入手后继续往前走一段路来到显示器的前,从显示器左边的楼梯来到下方触发战斗,系统会提示在HIT回合中解谜,进入回合战斗结束后立即退出,原地转身并控RS键重置视点,左前方的角集里有**红色风**,随后用数据脉冲打开门,进门后沿路往前走会来到地面上有一堆水的地段,水中有高压电,用数据脉冲对准水后上方侧的装置射击,开门,然后就可以从右边跳进高压电的地段,往前走经过一小段往下走的阶梯后右转会看到一大段往下移动的阶梯,同时可以看到左前方有一个失去知觉的人趴在栏杆上,移动到人的背后,往左上方调整视点可以看到墙壁上的箭筒,射击打开箭筒后可以看到贴在墙上的**寄生虫**。

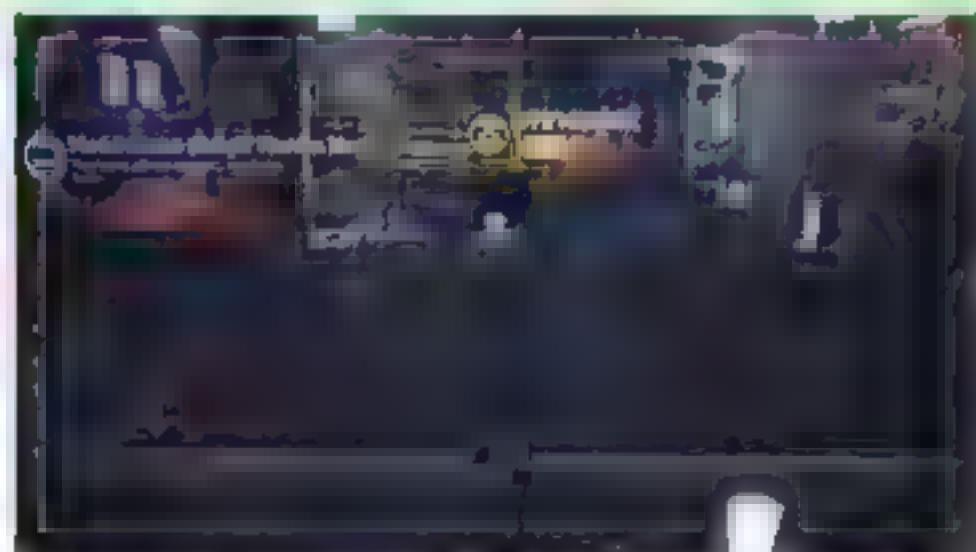
通过楼梯往下走并一直前进打开大门来到战斗区域,系统会提示玩家用数据脉冲将墙壁上的敌人射下来,同样先将跳蚤者全灭后再对付刺皮者,这里还可以将“you missed me”成就解开并触发奖励下“The fallen”成就需要击落的敌人数量。战后得场景一侧墙上的两扇百叶窗【Shutter】射下来爬上百叶窗,往左边移动并跳到有“B's”字样的广告牌上,翻过去跳

到对面,移动到右边尽头处上飞接着再移动到右边尽头处跳到对面虚空堆着的白色虚空柱子,这时不要落到下方提示的箭头上,而是顺着柱子往下移动,一直移动到可以看到画面左侧的箭头提示,翻过去再一直往建筑物的右边移动到尽头落地,右转往前走几步,此时可以听到**寄生虫**的声音,原地转身朝右上方调整视点可以看到建筑物上的装置,射击装置后即可找到墙面上的寄生虫,接着再原地转身贴着右边来到尽头,地面上有**红色风**。

接着移动到对面的白色虚空柱子处,这次落到下方的平台会碰到艾奇的提醒,翻上非翻过前方的铁栏广告楼,再翻到对面的平台,左跳可以在左侧角落的小箭筒上找到**记忆碎片**。

随后通过墙上的梯子来到上方,往前移动到平台的区域触发战斗,连环Pressens会在此战中解锁,战斗结束后射击墙上的装置按下梯,原地移动到一个平台上会出现秘密考卷提示,其实该平台的一侧就有梯子,是往下方的平台,而**红色风**就在上面,回到显示器的平台,借助箭筒由右向左移动到尽头,左跳等门上的装置读取完毕并打开后,移动到对面的风筒上,手动的清场结束后从标有“危险! Danger!”的楼梯建筑旁右跳,往楼梯下走走到楼梯下方后原地转身重置视点即可看到右前方角落上的**寄生虫**。

前进开启对面的起重吊钩(Crane),起重吊钩开后跳落到对面,前进右转对着上方的面板射击,寄生虫就会在升起来的面板下方



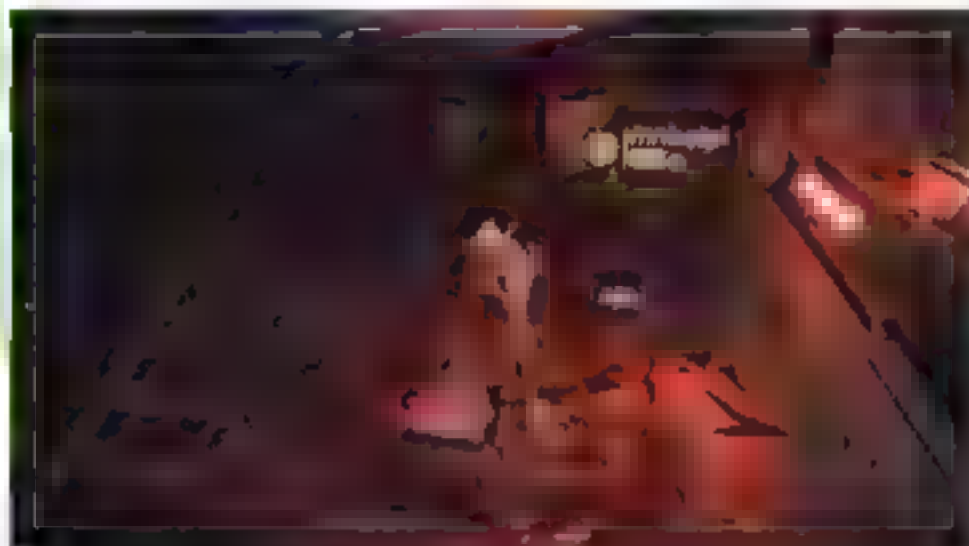
随后跳落到面板下方往前走进入过场,过场后将路上的探照灯打开,接着就可以一边跳着走和敌人前进一边打开沿途的探照灯,从梯子上爬到上方打开大门来到战斗区,本战会提醒敌人杀手者(Strangler Leaper),在遇到特殊的S-Pressens能力以前我们只能通过射击场景内的探照灯令其现身,否则是无法对其进攻的,探照灯打开后会自动关闭,需要由自己开启直到全灭敌人为止,前进会跳到一个有高压电的平台上,电网会有短暂的断电时间,快速翻过梯子往上爬,再跳回左边的墙面上,根据提示攀爬梯子后跳落到下方,恢复过来后前进右转打开墙上的装置和大门,出门后到远处上方有跳蚤者在敌人手上,而他们的下方,也就是从远处有“需要跳蚤者! Need some sweep!”字样的地方,靠近后,可以找到**记忆碎片**。

取得记忆碎片后回头来打开过场,侧的装置,爬上去落到前方的区域里开启装置触发战斗,对付跳蚤者有变种的S-Pressens——DOS在战斗中觉醒,发动后可以强制让所有跳蚤者现身,包括一般的敌人在内,场内的敌人全都会进入一段时间的僵直状态任凭玩家宰割,除了DOS外同样可以利用探照灯来杀敌,只不过探照灯熄灭后要经过较长的充电时间才能再次开启,战后开启装置并放下蓝色的手榴弹,爬上场景为一个的墙壁上再跳回该平台,下方有装置,然后就可以利用数据脉冲来调整对面墙壁上的装置,只要确保通往上方铁栏的路线,没有横杆挡住即可,初次游玩时可能要多调整几次,翻过装置后跳上对面的梯子,接下来是一连串的暴走跳,来到面向消防装置的地方,转身可以看到左前方墙面上的**寄生虫**,回头来射击消防装置,在消防泵下来与跳蚤者翻过去,落地后一直前进,途中有秘密提示是,显示器后方还可以看

到墙上的交付无人机装置(Delivery Drone),此时我们从显示器左边的通道往前走,然后左转弯右转角处的上方,会发现提示攀爬的箭头,爬上去就可以找到**红色风**。

接着打开装置进门就可以回到酒吧触发战斗,这里的敌人较多,我们可以将敌人引到场景的边缘,然后利用一般的攻击将它们从边缘打下去,当然也可以利用S-Pressens的能力来和敌人肉搏,打一阵子后还会召唤蜘蛛,回到吧台附近就可以取得新技能麻痹闪电(Junk Box),使用方法是按下后按RT键射击,注意每次射击后都会消耗数据脉冲的能量,消耗光需要等能量自动充满后才能再次使用,立即用麻痹闪电射击眼前的一个装置,随后敌人会源源不断地出现,我们要做的是在限定时间内用麻痹闪电射击两侧的装置射住敌人的增援,将两处的装置都关闭后收拾掉剩余的敌人就能结束战斗。

剧情结束到下水道,右侧墙壁有回春装置,用麻痹闪电将管道生锈的铁栏后翻过去,落地后右转走到尽头附近左跳,前进走到尽头左转,前进到尽头是一个铁门,铁门后面仔细观察可以看到远处的**寄生虫**,不过由于距离太远目前还无法对其锁定射击,右转可以看到路上方有两具机器人的身体和数个机器人的头部,从它们的下方走过去后左跳到左前方的通道尽头,射击铁栏后远处的装置,然后迅速回到刚才可以看到寄生虫的铁栏处,会发现寄生虫所在的机器已经移动到附近,对其射击吧,接着继续前进看到秘密显示器,前进到尽头在分岔路右转走到尽头就能找到**记忆碎片**。





此时回到岔路从左边前进。来到下层后注意周围的水都有毒。我们只能在较为狭窄的通道上前进。对付盘踞在这里的敌人时可以发动一次DOS，然后再逐个击破。比较讨巧的打法等它们攀附在周边的墙壁上时用数据脉冲将它们击落到水里实现秒杀。来到通道尽头要从右侧的墙壁上移动。落回到前方通道上后对着左侧强光处的装置使用麻醉闪电降下平台。跳过去后往前走到底头爬上梯子再一直前进到尽头，左转进入列车。

在列车的一侧尽头找到目标后列车开始暴走。随后沿路干掉杂兵并开启大门来到尽头处。此时目标绿牙约翰尼（Johnny Greenteeth）会乘坐进入列车。我们要一边用麻醉闪电在限定的时间里射击列车门两边上的装置，一边清理列车里的杂兵。最后根据提示抽取约翰尼的记忆。从坠毁的列车中躲过一劫的妮琳拍拍身上的灰便继续前进。通道尽头的墙面上有**08**，随后左转开门。进门后右转一直走到尽头会看到**记忆碎片**。期间艾奇会与妮琳联络。拿走碎片后从左侧的楼梯往下走，接着一路前进到底头爬上梯子。从梯子上跳到对面悬空的过道，再从过道尽头跳到列车里。在列车内走到尽头右转出门，往前走。

小段距离可以看到左侧有提示箭头，而右侧有一辆翻倒的列车。列车里还有块大石头，调整视点，列车的内壁大石头的右上方有**+**。

登上左侧箭头提示的台阶后左转前进。来到尽头从大门下方爬出去触发战斗。战后越过护栏继续前进可以看到地面上的**记忆器**。第一个**记忆器**是交代剧情。来到第二个**记忆器**的地方，先不要打开**记忆器**，从眼前的阶梯来到下方标有“危险”字样的区域。右转可以看到墙面上的**记忆碎片**。记住这个地方然后回过头来打开**记忆器**。随着绿牙约翰尼移动时顺便过去取碎片。安全越过雷区后看到秘密显示器。从一旁的梯子爬上去。跳至右侧的墙面上。然后立即输入密码的下方向往墙面正对面的方向跳跃即可找到**09**。接着回到刚才跳过来的地方根据箭头提示移动。爬上一个平台后可以看到此处有一根伸出来的铁杆。铁杆上有箭头提示。在铁杆才伸出的位置上有**+**。收集完后跳上铁杆，根据提示继续落到地面。随着绿牙约翰尼在雷区里移动。最后同步并开启梯雷装置。让绿牙约翰尼靠近地面的**+**后对本关的BOSS登场。

## Paranoid Icon

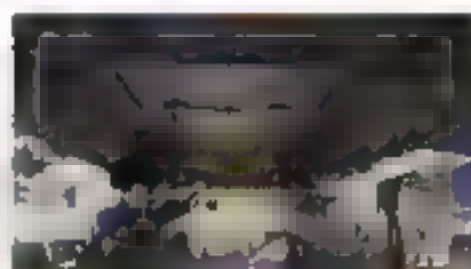
生命值	武器零件	记忆碎片	寄生虫
100	4	6	0



来到巴士底狱与艾奇对话。对话结束后会看到**09**。随后会在通道中遇到无人侦察机。而通道尽头右转进去的过道里**09**。我们首先要躲避通道右侧的激光网。将无人机路过后迅速出来来到前方右转找到通道中取得碎片。随后转身等无人机走近后登上对面的平台。跳落到前方的区域中触发战斗。该区域有跳跃者和爬行者。不想用DOS的话可以射击高炮装置打开探照灯。战斗后我们背对高炮装置。重置视点，然后将视点调整到右上方。可以看到墙壁上有布哈夫的“08”。而08的右侧，有供妮琳攀爬的东西。爬上去移动到右侧尽头再往上爬。来到平台上走到尽头可以找到**10**。回到高炮装置处。这次从右侧的管道上移动。在攀爬到新平台后会看到前方地面上有跳跃者和爬行的无人侦察机。上前干掉它们。之后遇到无人机时就可以看到它们的扫描范围了。

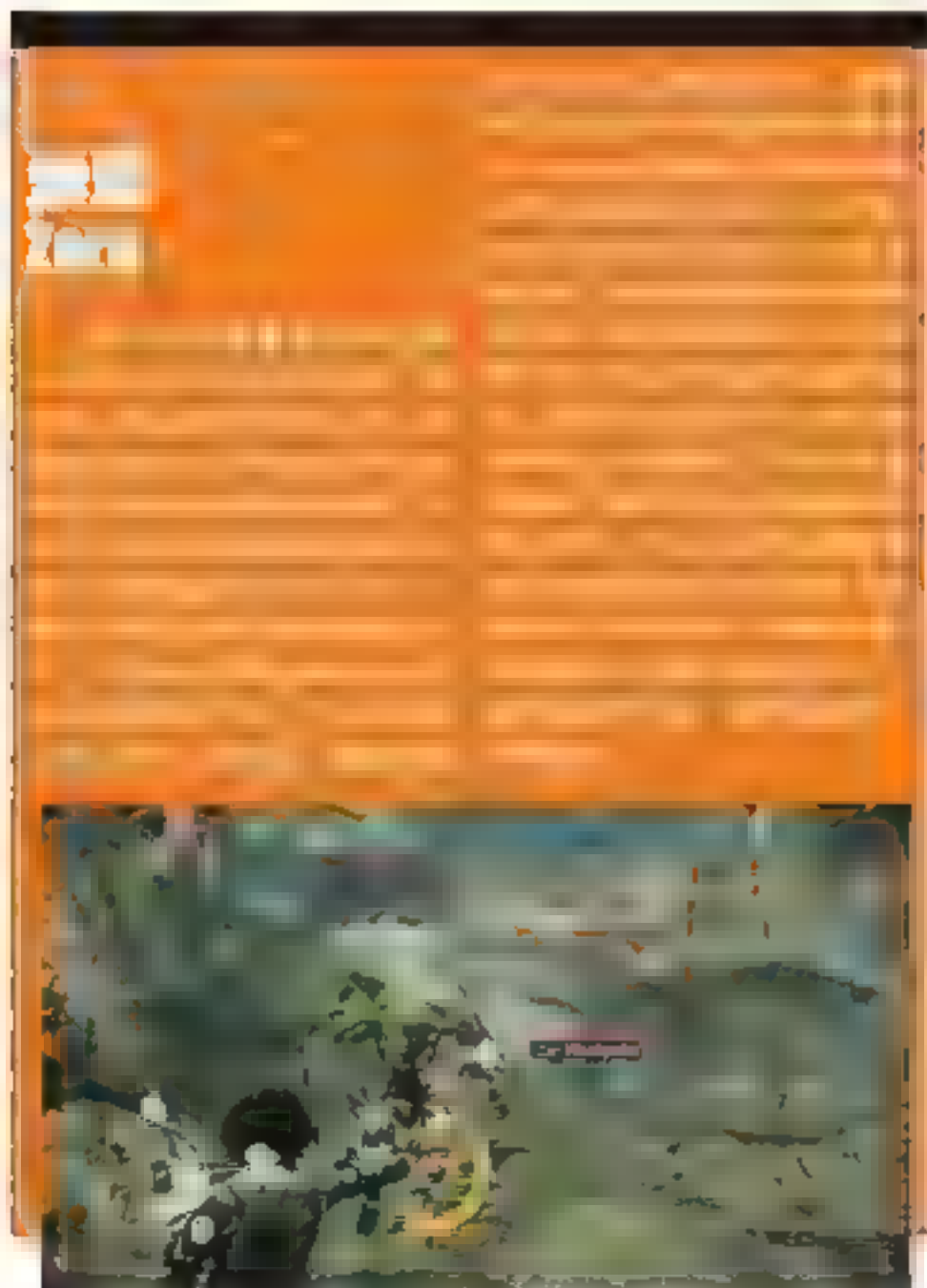
打开一旁的门小心翼翼地躲开无人机前进。来到秘密显示器处。前方是环形的通道。两台无人机以逆时针的方向在通道中移动。进入通道。走到尽头右转找到**急救包**。然后回到环形通道末尾随着无人机前进。来到一个转角处爬上梯子。之后一边充电一边和艾奇对话。来到最上方根据艾奇的提示打开一旁的牢房对接装置。然后来到场景中央附近的牢房里移动到另外一个区域。自由行动后转身往前走可以看到此处一台原本不动的无人机。跳至左侧墙壁移动到这台无人机的扫描范围旁。将视点调整到前方印

有“23”字样的墙面上。仔细观察可以看到**寄生虫**。过来要跟着无人机的扫描范围。否则无法锁定寄生虫射击。回过头来顺着环形通道逆时针移动。期间会遇到一个捉奸的女病人。过场后躲开前方的一台无人机后来到巴士底狱（La Bastille）的门前。门对看的通道边缘的下层墙壁上藏有**寄生虫**。具体位置大家可以参考图片。



射击完寄生虫后依旧不要进门。继续逆时针移动。利用通道中的瞬间躲开一台无人机后来到尽头右转进入隔间。里面有一个**+**。接下来进入巴士底狱的门。进门后一直往前走同时注意观察前方的天花板。上面有**寄生虫**。随后折回来沿着蓝色的通道移动到楼梯的下方。无需进入眼前的技术室。右转到有无人机的通道。往前走一点可以左转。先不转。观察对面墙壁的上方可以看到**寄生虫**。射击完寄生虫后左转。顺着通道左侧（右侧是前往下层的去路）躲开两台无人机移动到尽头可以找到**记忆碎片**。回程时也要注意不要被无人机扫倒。否则就要重新收集一遍费时费事。从通道右侧移动到下层。前进触发过场后跟瓦恩（Vaughan）进入更衣室开战。全灭敌人后抽取他的记忆。

离开更衣室开启记忆器同步通





往行政办公室的门。来到尽头进入，会被敌人正面袭击。系统提示用麻痹闪电可以摧毁他的盾牌，因为敌人只有一个，所以推荐大家组合出没有攻击力的 G Hit 组合拳来招呼他以赚取一些额外的 PMP 值。完毕可以看到左右两边都有门，进入右边的门可以在里面找到

，取得后并开启旁边的门从通道尽头的门进入执法者的训练室开战。当敌人的增援赶到后我们的妮琳再次觉醒了新的 S-Pressens 能力——逻辑炸弹 (Logic Bomb)，利用它将敌人的盾牌全部破坏后就可以考虑发动 DOS 来鱼肉敌人。战后出门左转，墙上有着寄生虫，继续前进打开记忆同步大门，此时敌方会开启中央的装置，待妮琳可以行动时立即往左边走，而在中央巨型装置的外壳上，位置基本与妮琳平行，如果没能及时对其射击也不要紧，呆在柱子后耐心等待寄生虫再次随着装置旋转过来吧。射击完水平位置的寄生虫后，往下来观察一下装置上方，外壳上同样有一只寄生虫。随后一边躲避装置的照射一边移动到通道尽头右侧的房间里，打开记忆门然后和马桶同步。

开启马桶上的装置移动到另一个区域，下楼后往右后方转，前方有左右来回移动的无人机，而它的左侧角落里有**蟹爪陷阱**，入手后从楼梯的另一侧往前移动，下楼触发过场，随后与新敌人撒拉弗人 (Seraphim) 以及执法者开战。战斗结束后从场景一侧的楼梯往上走，走到楼梯上方后需要往前走然后右转继续上楼梯。这里暂时先不

右转。左转即可看到墙上的**门**，右转上楼开门。进门后左转前进到尽头标有“Restricted access”的门前，门的左侧角落里有着**门**，取得后进入另一侧的红色区域。

进入审讯室的门看到麦德姆 (Madame) 在拷问拜德，趁机赚取麦德姆的记忆后穿过一旁的门挂卷不要进入右边的门，直走进入眼前的门后立即右转即可找到在柱子后方的**门**。随后回头进入右边的**门**，随着通道一直往前走直到新敌人拿非利人 (Nephilim) 出现为止。当敌人的增援出现后新的 S-Pressens 觉醒——铁链 (Rust in Process)，利用它可以轻松地将机械类的敌人秒杀，同时在其自爆前还会协助妮琳对付敌人。

战斗结束后打开右边的**门**，进去后再进入右侧的门移动到尽头找到**记忆碎片**，接着回到进来的地方从左侧前进，记忆门会交代一些剧情，上楼梯后会看到另一个记忆门，先不要打开，往前走进入左前方的门，进门后左转朝上方调整视点找到**寄生虫**，然后进入记忆门右前方的门，在同样的位置找到另一只**寄生虫**。接下来开启记忆门，装置就会分成两人分别进入左右两边的**门**，迅速将两边的门都同步后即可从其中的一扇门进入。开启场景中央的记忆门触发与强敌的战斗，敌人中有手持盾牌的兵种，用麻痹闪电将其击碎即可。战斗结束后横着中梯来到麦德姆所在的地方，过场后前冲跳进两个坑进入 BOSS 战的环节。



回到现实后先不要对麦德姆出手，面向她，原地转身要置视点左前方的远处角落里的装置和妮琳有**门**。抽取麦德姆的记忆后半会根据强力的数据脉冲，根据艾奇的提示控制眼前的装置往上移动，然后拖拽着记忆门慢慢移动到场景的另一侧，和零片刻后再移动回来期间注意修复上方的铁链 (Rail)，完成后会进入过场，取得部分记忆

的妮琳意识到自己曾经重组过他人的记忆，将记忆倒退后依次选择瓶子 (Bottle，只选择瓶子会出现记忆错误)、手枪 (Gun Safety，记忆中会出现两次与手枪有关的记忆故障，选第二次，选第一次的话会导致记忆错误)、桌子 (Side Table) 即可让弗兰克失手杀死自己的爱人，同时本章也到此结束了。

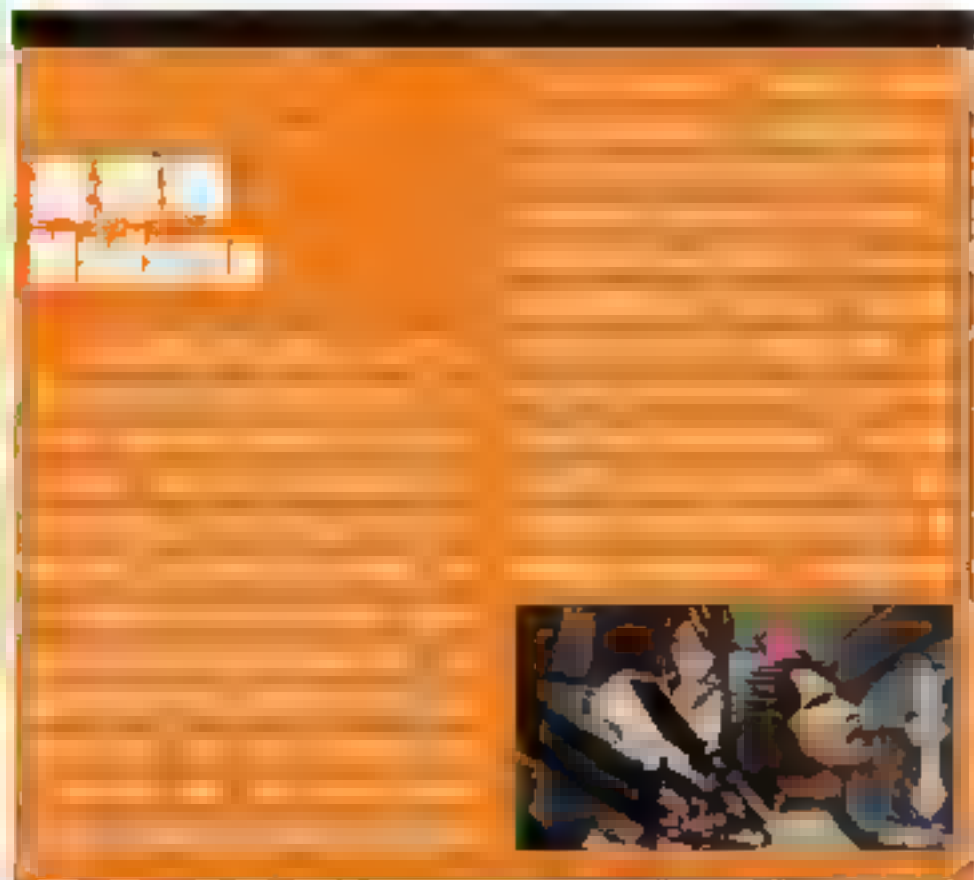


## Episode 1 Roadshot

敌人	收集物品	记忆碎片	寄生虫
3	3	6	10

章节开始后转身打开左前方的**门**，进门后一直往前走到底梯下方**门**，放在左上角的天花板上。射击后右转到尽头再右转，这里有另一只**寄生虫**。原路返回前进，前方高塔回塔段可以利用强力的脉冲将右前方的广告牌从水中拖出，移动到前方没有水的地方后再放下广告牌。继续往前走打开一扇门后可以看到前方的雕像。左转会看到路旁

的秘密显示器，将前方的百叶窗往上移后一直走到尽头看到标有“警告 (Caution)”的脚手架，爬上去再爬到左上方即可找到**寄生虫**，不过在此之前先要对付一些杂兵。入手后从红灯区往上爬，此时会收到艾奇的通信。右转往前走一段路后可以左转走到尽头，在右侧风扇后方的墙壁上有**寄生虫**，射击后回到通道中向前移动，穿过**扇舌**





叶窗回到中间有巨大雕像的环形广场。通信过后将前方的升降机上移到顶部，然后跳到它的外圈，随后再跳到一旁中央的环形平台上。从平台跳到环形过道的另一侧后，右转到尽头找到**记忆碎片**，取得后在逆时针移动到环形过道的另一侧爬上管道。一阵攀登后来到有无人侦察机的地方，躲开它们的扫描往前走看到右侧的秘密显示器。继续往前走可以看到尽头的无人机以及它后方的门，射击装置打开门，门里就有**能量组件**，取得后不用急着移动，无人机的侦查范围是刚好拍不到聚焦物件所在的地方。

接下来进入一旁的门。本道攀登一阵后艾奇来电进入过场，过场后先不要跳到左前方的红色广告牌上，往右下方调整视点可以看到墙面上有红色的管道，轻推摇杆走到右前方的边缘按B键，能弹板会自动攀附到平台边缘上。根据箭头提示通过红色管道移动到阳台上取得**钥匙**，跳到红色广告牌上，翻过去爬上一旁的管道，从写有“JAX”字样的熊猫广告牌移动到对面落地，往前走几步转身击落熊猫广告牌，**寄生虫**就在广告牌的左下角。回头利用强力脉冲将前方的太阳能电池板放下，跳过去后开战。地方狭小，推荐直接将敌人从边缘打下去。战后前进到有秘密显示器的地方，往前跳过一个坑，可以看到前方的墙壁上有执法者的涂鸦，从涂鸦的左上方爬上去，此时系统提示往左侧移动，而我们只要跳到没有提示的右侧并移动到尽头落下就能在平台中找到**能量组件**。接着往涂鸦的左边攀爬前进，来到战斗区域后初期可以借助广告牌的灯光来对付侦查者，慢慢出现后广告牌被闪电击中开始间歇性短路，如果不能发动DOS让敌人现身，那就必须借助广告牌短暂的亮光对现形的侦查者进攻，这里推荐用装载了冷却Presnens的3 Hit组合拳来快速减少DOS的冷却时间，否则战斗时间

会拖得很久。

战斗结束后爬上区域里的管道，路前进到有橙黄色门的平台上，不要进门，门的右侧有秘密显示器，面对显示器，原地转身重置视点，瞄准上右前方的红色管道并根据箭头的提示即可前进去叠有**箱子**的地方。原路返回进入暗门，小心不要被门后的无人机“射到”，左转开门进入，往前走会看到左边的门上有开关。跳进管道后突然闯进来的新敌人精英执法者(Elite Enforcer)，打开右侧的门再来到右边的平台可以拿到**箱子**，前进到有两台无人机的地方，右前方有两个隔间，先翻上栏杆进入最右边的隔间，射击里面的开关，然后回到刚遇到无人机的地方，射击左边隔间的开关将最先遇到的无人机关在左边的隔间里，然后就可以趁后边一台无人机进入最右边隔间的时候跑过去，进入过场，随后打开左前方的能量组件开关，然后再用强力脉冲将太阳能板右倒的太阳能板移动到左倒，跳到屋顶，并跟执法者提示从起重机的梯子上移动到一方，左转并向前移动开关，开始行动。等起重机的停下来后按锁定键，太阳能板会自动锁定远处广告牌左倒建筑物上的太阳能板，射击太阳能板转身移动到无人机的另一侧跳到对面建筑物上拿到**箱子**。

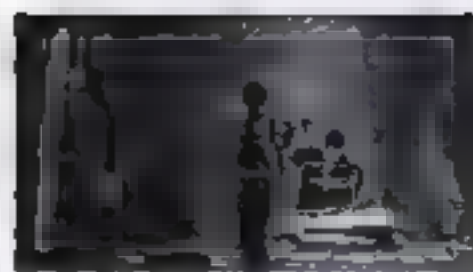
过场后回到地面看到有人持特雷斯(Trace)的追捕，在管道上跟随着他，来到地面后看到特雷斯在广告牌上，用强力脉冲将前方的铁板板往下移动，接着爬上铁板板然后两头往上方移动，期间不要移动得太快，特雷斯会将呢拿必经之路上的铁板板射下来，如果移动太快的话会被枪击秒。



杀，需要等对在铁板等处的射击完全停下来后再继续移动。来到上方后要将对面的无人机入口往下移动接着要迅速跳过去再往右侧移动，最后来到左倒有入口的桥梁上，转身可以拿到**箱子**，往前走前进来到另一系天桥上后特雷斯再次出现，在桥梁的地面逃跑时建议走左侧的管道。

暂时躲开特雷斯后马上要和执法者们战斗，战斗结束后出门等跑到桥外倒时特雷斯又来了，迅速按喇叭箭头的提示率先跳跃，落到屋顶后往前走移动一阵后要跟执法者战斗，全灭敌人打开左边的门进入左边的一个走廊能拿到**寄生虫**的声音，右前方有50%的隔间后跟有**箱子**，射击**箱子**后是进入年的门，上楼梯，干掉执法者，并打开门的门，楼梯前有**复制装置**，上楼梯，触发过场，过场后呢拿会躲在障碍物后，等直升机的探照灯移开后迅速移动到左边的另一个障碍物后，以同样的方法再往左边的障碍物移动触发过场，这个障碍物的另一侧就有**寄生虫**，我们可以先射击右前方的建筑物上方的风扇引开特雷斯的注意力，然后迅速移动到左侧射击寄生虫，之后同样等探照灯移开后往右方的梯子处移动，爬上梯子从梯子跳到对面的平台后可以拿到**箱子**，回到过场后的位置。

过场后原地转身重置视点，眼前有写着“NO HUMANS ALLOWED”字样的建筑，往它的左侧移动，转角处有供呢拿攀登的管道，爬上去后左转身爬上墙面上的红色管道，然后根据提示移动攀登梯子，最后跳到对面的平台后可以拿到**箱子**，回到过场后的位置。



位置，这次往左转走到尽头开始攀登，爬到屋顶后往前走几步，左侧的绿色植物里藏有**寄生虫**，射击后打开它对面的门，进门往前走左侧的蓝色门后面藏有**箱子**，入手后继续从蓝门往里走到尽头翻到窗外，攀爬移动到另外一栋建筑里，前方有百叶窗，而左侧的隔间里有**记忆碎片**，它就放在那东西机器人的旁边。打开百叶窗出门爬上左侧角落里的管道，回到与特雷斯初次相遇的平台时精英执法者会带着新敌人复原跳跃者(Reconversion Leaper)，这种跳跃者的攻击意识较强，不过本身的体力不高，优先将它们干掉后可对付简单的执法者，随后会出现大量障碍，注意利用各种S-Pressens的能力来降低战斗的难度。

战后开启平台一侧的记忆器同步并扫描墙面上的装置，此时大门前还会出现一个提供密码谜题的记忆器，正确的密码“2058”，进门前进来到通道中与其连接，在右侧第二面和第二面显示屏中间的发光管上就有**寄生虫**，射击后往左侧选择左边的路下楼梯，利用死角避开通路中的两台无人侦察机，来到中央后进入右边的房间取得**箱子**，随后进入左边的门往前走就触发过场。过场后需要詹姆斯库拉(Jody)的记忆，目的是让她为车祸感到愧疚，将气囊(Airbag)关掉可以触发记忆错误，正确的做法依次选择杯座(Cup holder)，手提包(Handbag)，贾克斯(Jak)以及挡风玻璃(Windshield)，直到完成詹姆斯的记忆后本章结束。



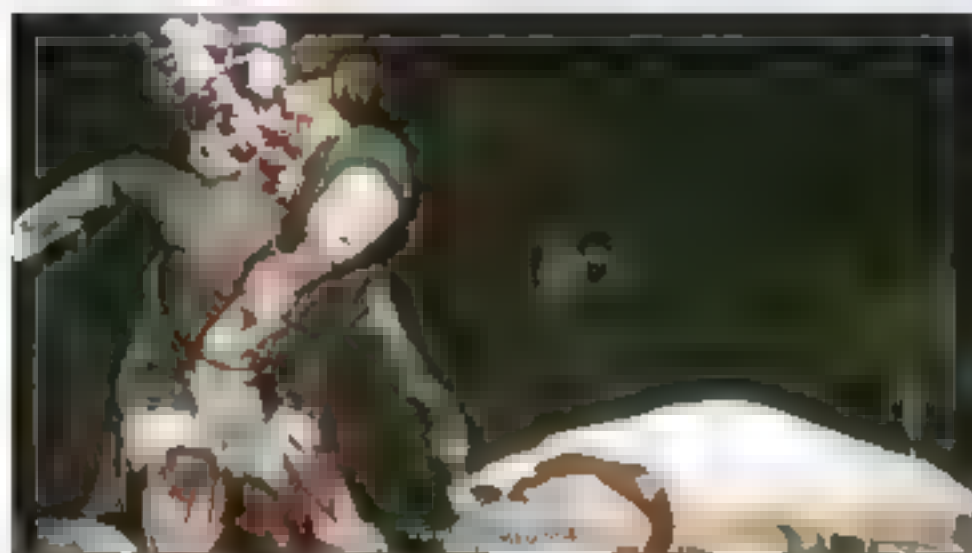






与大量的敌人过招。战后触发过场，操控妮琳来到下层后先不要靠近眼前的拜德，原地转身将过奎德医生的尸体用麻醉闪电电击前方的面玻璃结构，走到通道的尽头找到记忆碎片，途中还有一个回复装置。回到拜德身边进入过场，接下来要和绿牙约翰尼以及杀不尽的杂兵战斗，约翰尼本身是新的兵种——送葬跳跃者（Mourner Leaper），它的特

性是和斩杀者一样平时处于隐形状态，只有发动DOS才能迫使它现身。此战最快捷的打法是新娘两格S-Pressens的能量，然后先发动DOS让约翰尼现身，接着立即发动狂怒对其猛攻，当它体力不多时就可以上前触发终结QTE。战斗结束后妮琳再次无奈地进入棺材离开了这座正在自毁的设施，本章结束。

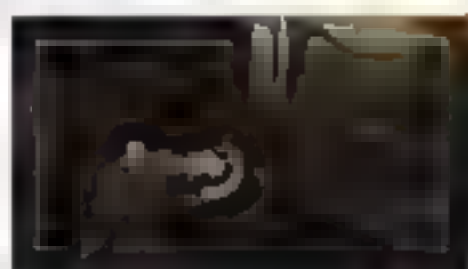


## Paradise Lost

敌人	敌人	敌人	敌人
1	2	3	4

在奥索加的协助下来到了记忆之城，激战后开启装置让平台下降，期间还要和索恩周旋。战后射杀区域一角墙面上的装置打开梯子，爬上去后转身重置视点，右上方有**寄生虫**。入手后进入橙色门。与艾奇的通信结束后顺着楼梯顺时针往下走，楼梯的下方藏有**急救包**。接着继续往前走进入尽头的另一扇橙色门，过场后上楼梯开启运送推车（Delivery cart），等推车过来后走上去开启推车的装置，在推车快移动另一边的平台旁时还要手动按开关让推车停下来，否则妮琳就挂了。爬上平台尽头的建筑物再落到下方的管道上，落地后左转前进，跳过一个坑后前方尽头有箱子，躲到箱子后面找到**寄生虫**。射击后来到的运送推车装置旁，装置有敌神。我们需要朝着对面的装置射击，等对面的推车停稳后就可以跳到对面的平台。来到对而的平台后右转从缺口处跳到对面墙上，再从右边的管道往下滑。落地后开启另一侧的运送推车装置并乘上推车，控制推车往前移动一段距离后要停下来，跳到有白色警示图的墙上，往上爬再往左边移动落到下方的蓝色箱子后再跳回到地面上，开启一旁的红色装置（Control

pane），然后来到运送推车装置前，装置的对面有几个白色和一个蓝色的箱子，从楼梯里绕过去能找到**急救包**。



开启推车装置搭乘推车，随后直接跳回到上层，拾取附近的推车来到橙色门所在的平台，进门会看到秘密显示器，往前走右转立即再右转进入箱子旁边的门，深处的箱子上有**急救包**。取回后原路返回，进门右转进入前方的橙色门，进门后左边尽头有需要能量来启动的升降机。先往右边走触发战斗，战后前进到通道的尽头，右转对藏在楼梯里的**寄生虫**射击。随后射击刚才战区里墙上的装置打开门，进门后右转走到尽头看到一个在棺材里的敌人，它的左侧有**记忆碎片**。取得碎片后回过头来抽取防火门（Fire door）上的能量包，接着去打开升降机的门，启动升降机，来到下层后进入过场，随后顺着通路逆时针移动。两次左转后往前走到底头

右边墙上有**寄生虫**，接着转身从扶手电梯往下方移动到战区，该战推荐的打法是用连杀秒杀剥皮者然后再逐个击溃剩余的跳跃者。

进入一旁的门，来到楼梯最下方后往前走几步，转身重置视点，左上方的增亮色灯管旁有**寄生虫**，接着进入区域里的橙色门遇到特雷斯，来到有无人侦察机的区域，右前方有秘密显示器，左边尽头的右侧有小房间的入口，里面有**急救包**，注意移动过去时要小心地躲开无人机的侦察。接下来往左一格的右边移动，上了台阶后镜头会转到特雷斯那边，先不要过去，进入左前方有两只无人机在侦察的房间，先站在门口，等两只无人机先后往右移动后迅速往前跑进入左侧的台阶上方，该区域的右墙角旁有**记忆碎片**，入手碎片后移动到上来时的台阶处，将视点调整到两只无人机扫描移动的中央，按固定键自动瞄准扫描上的**寄生虫**，射击过后去通特雷斯梯给的部下全灭后打开刚开的门，进门后右转看到红色的楼梯，楼梯后方的地上有**寄生虫**，随后从另一侧的楼梯往上再打开门，左前方的地堆瓦砾中有**寄生虫**，不过我们需要躲开无人机的靠近一点瓦砾才能对寄生虫射击，接着往右移动打开门，进门后往前走几步转身重置视点，接着左上方的结构弱点（Structural weakness）即可找到**寄生虫**。

往前走触发特雷斯被送葬跳跃者干掉的过场，随后回到对外两梯楼梯口提示来到下层，先不要拆断斯，在他的左边有两个白色的长方体装置，利用它一起到上层，落地后可以看见不锁卡壳上的**记忆碎片**，回去抽取特雷斯的记忆，等艾奇的通信结束后开启右制的门，进门右转到底头发现没路，原路返回进入跳跃者帮我们打通的路，开门进门，正前方的瓦砾中有**寄生虫**，经过瓦砾继续前进到战区，靠近地面上的尸体时敌人现身，

以老方法干掉两名送葬跳跃者以及其余杂兵后打开一旁的门，抽取前方喷洒装置（Sprinkler）上的能量包，然后打开右侧的门，贴着左侧前进打开门回到抽取特雷斯记忆的地方，进门后顺着地面的红色长条往前走走到红色防火门旁，将能量包射到门后的装置上打开防火门，进门往前走右转到尽头抽取地面上的**急救包**，原路返回，利用能量包将原本特雷斯尸体后方的**急救包**取回。

爬上梯子跳到左边的平台上，前进打开门走到尽头，在桌子上找到**记忆碎片**，入手后打开右侧的橙色门来到环形通路，进门右转前进打开通道的门，进去后往前走打开右侧的厕所门（Toilets），进去后在隔间上找到**急救包**，然后回到环形通路进入另一侧的大门触发过场，过场后可以看见前方的左右两侧都有通往上方的楼梯，左侧楼梯下方的角落里有**记忆碎片**，而右侧楼梯矮墙的柱子上则藏有**寄生虫**，全部取得后打开记忆同步装置，之后再开启另一个记忆器，墙上的密码从左到右依次是“H 3 O”（要移动最后面的O），正确输入密码后进入过场，随后再次开启眼前的记忆器来到二楼同步并启动装置，中间的记忆器有解译的提示，开启后座代表母亲、父亲、女儿的雕像下方出现装置，我们根据提示调整他们各自面向的位置，先让右边女儿的两个“爱（Love）”字对着父母，然后让左边母亲的“放弃（Abandon）”对着女儿，“听（Listen）”对着父亲，最后只要让中间的父亲，那么装置移动到正确的位置后就会开启最终的装置，顺带一提父亲的位置应该是“保护（Protect）”对着女儿，“钦佩（Admire）”对着母亲，来到概念立方（Conception Cube）通道中还有一场恶战，活用冷却Pressens的组合拳是本战的关键。





# FRIGGIES

## SINS OF OUR FATHERS

台历包	鼠标插件	记忆碎片	安全插
0	0	0	2

过场后转身走到尽头，左边雕像上盘踞着**寄生虫**。前进来到中央区，接下来的窄道部分由于有明显的箭头提示而且无难度可言。这里就不再赘述具体路线了。落地后需要重组老妈的记忆，先选择**黑客手套 (Hack Glove Prototype)**回到妮琳和老妈出车祸的记忆，然后依次选择**杯座 (Cup holder)**、**安全带 (Safety Belt)**、**挡风玻璃 (Windshield)**、**贾克斯 (Jax)**和电

源插座 (Electric Socket) 即可完成重组并触发记忆错误。一大段过场后会来到迷宫一样的地方，跟随妮琳小时候的记忆就像移动，如果走到尽头没有路，转过身来继续前进就会生成新的道路。最后一个左转弯要走半迷宫，停住，此时转身移动到通路尽头，射击上万的**寄生虫**完成游戏里的最后一个收集，回头来到中央何顺得的地方触发最终BOSS战。



## 全成就指南

成就数量	100 点/50 个
难度	★★
存档成就数量	无
平均通关时间	5-10 小时
最少通关次数	1 次
有无强制新成就	无
有无解锁	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

What If You Don't Want to Play? We'll be with you every step of the way. You don't need to play.

Loading

100%

### 成就综述 & 路线

游戏中共有 3 个难度，打通上，由地更改难度，下面是简易的图。级难度可以连带解锁下级难度的对应成就，由于本作的难度不高，因此推荐大家一周目就直选最高难度。注意流程中取得收集要素后必须来到自动存档点才会保存，否则期间挂掉的话还要回去重新收集。通，取得收集要素对战斗有一定的帮助。如果期间漏了个别的收集要素也不要紧，因为通关后不仅可以随意选择章节反复游玩，还可以自

己以最高难度 (Memory Hunter) 打通一遍流程。个挑战点可能会稍有难度，但只要根据前文的流程收集指南将提升妮琳体力以及 S-Pressens 能量槽的收集要素全数取得，战斗时再从“回墓至上”的里路，那么只要多尝试几次即可顺利通过 BOSS

战要强调打头，只要将敌首领即可轻松结束战——在进行收集之旅时如果挂掉了，一定要回到前边的地方检查是否还要重新收集一遍，否则至关重要的话会浪费不少时间（笔者就吃了这个亏——）。另外流程里总共有 4 次重组记忆的桥段，一定要全触发一次，记错误，然后再逐个触发记忆收藏并看到提示以解开相关的成就。

### 2 通关后解锁对应的成就

游戏的流程不长，因此制作组为了延长玩家的游玩时间而设计了一些通常战斗中不会触发的成就。目的是让玩家反复通关进行游戏得助于通关的设置，虽然有许多零零碎碎的成就，但只要花点时间即可毫无难度地解开。最后会剩下一些累死类的成就，比如杀死 400 个

敌人等等。

### Script Kiddie 10 点

成就说明 以简单难度通关

### Errorist Agent 20 点

成就说明 以普通难度通关

### 50 点

成就说明 以困难难度通关

### I know kung fu 20 点

成就说明 在组合拳实验室里同时杀 17 个以上的 Pressens



## Float like a butterfly 20点

**成就说明** 5分钟内干掉第二章的BOSS奇才克里莫斯

## You missed me 20点

**成就说明** 一场战斗中连续5次躲开剥皮者的冲撞攻击

## The wheat and the chaff 20点

**成就说明** 在第四章与麦德姆的BOSS战中没有攻击过她的分身

## Leader of the pack 20点

**成就说明** 干掉1个送葬跳跃者,但不能杀死它身边的任何一个杂兵

## Out of the friend zone 20点

**成就说明** 2分钟内干掉第一章的BOSS索恩

## The fallen 20点

**成就说明** 累积将50个跳跃者从墙壁上射下来

## It's all in the details 30点

**成就说明** 收集所有的记忆碎片

## I do like spam! 20点

**成就说明** 用数据脉冲累积干掉15个执法者

## Machines do it better 20点

**成就说明** 用磁性控制机器人累积干掉20个敌人

## Fury lover 30点

**成就说明** 发动狂怒打出14击以上的连段

## Fuzzy logic 40点

**成就说明** 先用DOS让5个敌人沉默,然后用一发逻辑炸弹同时命中他们

## The shield is down! 20点

**成就说明** 累积摧毁20个持盾执法者的盾牌

## Fiat lux! 20点

**成就说明** 不使用DOS的情况下累积干掉15个执法者

## You locus 20点

**成就说明** 收集所有的聚焦插件

## Gotta patch them all! 20点

**成就说明** 收集所有的急救包

## Pest control 30点

**成就说明** 收集所有的寄生虫

## Ironing by numbers 30点

**成就说明** 累积被无人侦察机干掉5次

## God is a DJ 40点

**成就说明** 找到并触发过所有重组记忆中的所有记忆故障

**获得方法** 游戏中共有4次重组记忆的桥段,这里列出每个桥段里的记忆故障供玩家对照

Episode 1 Capsules, Trolley Ping Machine, Memory Flux (记忆错误), Anesthetic Mask Strap

Episode 4 Trophy, Bottle (记忆错误), Gun Safety (记忆错误), Suicide GPS, Gun Safety (第二次), Cigarette Side Table

Episode 5 Airbag (记忆错误), Cup Holder, Handbag, LCD Screen, Jax, Windshield

Episode 8 Hack Glove Prototype, Cup Holder, Safety Belt, LCD Screen, Windshield, Jax, Electric Socket

## Unbelievable truth 20点

**成就说明** 在所有重组记忆的桥段中触发过记忆错误

**获得方法** 取得前一个成就时会自动取得本成就,对应的记忆错误已经列在上边。第4章有两个记忆错误,而第8章需要拆后面的5个记忆故障(除了第一个Hack Glove Prototype外)全部同时触发后才能触发记忆错误

## Mix'em all 20点

**成就说明** 在一场组合拳中用上4种Pressens并使用道具组合拳10次

## Queen of the hill 20点

**成就说明** 不使用强力或再生Pressens在第一章的看门战斗中存活下来

**获得方法** 具体的战斗位置是取得麻球入牢之前,注意想解开成就的话不能将炸弹或者诱饵存档,推荐用冷却Pressens缩短S-Pressens的时间,然后再发动狂怒来杀敌

## Can't touch this 20点

**成就说明** 不使用组合拳或数据脉冲累积干掉5个持锐执法者

**获得方法** 利用S-Pressens连影即可轻松解开成就。

## Dropping i-bombs 20点

**成就说明** 在15秒以内发动两次逻辑炸弹

**获得方法** 先蓄积两格S-Pressens的能量,发动一次后迅速利用全部装备了冷却Pressens的6或8组合拳来减少冷却时间以便迅速使用第二发逻辑炸弹

## 8-hit wonder 20点

**成就说明** 累积完整地打出40次8 Hit组合拳

## Serve the servant 20点

**成就说明** 累积干掉20个机械类的敌人

## 400 50点

**成就说明** 累积干掉400个敌人  
**获得方法** 一周目游戏会累积干掉270个左右的敌人,该成就一般会伴随其他成就的同时自动解开,如果还没解开就找个有送葬跳跃者的战点,利用它无限召唤出来的杂兵刷杀敌数

## Lord of the ring 20点

**成就说明** 累积将15个敌人打出屏幕的边框

## Dead man's chest 10点

**成就说明** 流程成就,不会错过

## Forged alliance 10点

**成就说明** 流程成就,不会错过

## Christmas is over 10点

**成就说明** 流程成就,不会错过

## Jail break-in 10点

**成就说明** 流程成就,不会错过

## Murder incorporated 10点

**成就说明** 流程成就,不会错过

## Are you my mommy? 10点

**成就说明** 流程成就,不会错过



**Mind craft 10点**

成就说明 流程成就, 不会错过

**Towering inferno 10点**

成就说明 流程成就, 不会错过

**Rust in Peace 20点**

成就说明 在第六章中干掉在序章中追赶妮琳的索恩

获得方法 具体位置可以参考第六章后期的收集指南, 因为该索恩的背后有一只寄生虫

**Final overload 20点**

成就说明 流程成就, 不会错过

**Open mind 10点**

成就说明 流程成就, 不会错过

**Power off 20点**

成就说明 第八章重组妮琳老爸的记忆时让麦克斯损坏, 但无安全没出事故

获得方法 依次触发 Hack Glove Prototype、Cup Holder Windshield 即可

**Happy birthday 20点**

成就说明 第五章重组妮琳爸的记忆时让母女两人安然无恙地开车回屋

获得方法 依次触发 Handbag 和 Car 即可

**Trigger unhappy 20点**

成就说明 第四章重组弗兰克的记忆时让他对哈和妹子说话但却不杀死她

获得方法 依次触发 Bolt a 和 Side Table 即可

**You talkin' to me? 20点**

成就说明 第一章重组弗兰克的记忆时让他的丈夫开口说话

获得方法 只触发 Anesthetic Mask 即可

**Biter bit 10点**

成就说明 流程成就, 不会错过

**Birthday crash 10点**

成就说明 流程成就, 不会错过

**Game of passion 10点**

成就说明 流程成就, 不会错过

**Medical malpractice 10点**

成就说明 流程成就, 不会错过





“《生化奇兵》系列”是本世代最大的惊喜之一。本作是系列系列的第三作，但此前的《生化奇兵2》并非由初代原班人马制作，因此本作才算得上是初代的真正传承。本系列素来以深邃的剧情见长，画面、音乐、系统同样出类拔萃。在去掉2代那个画蛇添足的多人模式后，本作在单人流程中下了更大工夫，使得单机乐趣大幅提升。从国内外媒体的评论来看，本作已经是年度游戏的热门候选之一。值得一提的是本作还预定将推出3个剧情DLC，希望能够早日玩到。

文 赭饭 & 纱迦 美绘 NINA





# 游戏系统

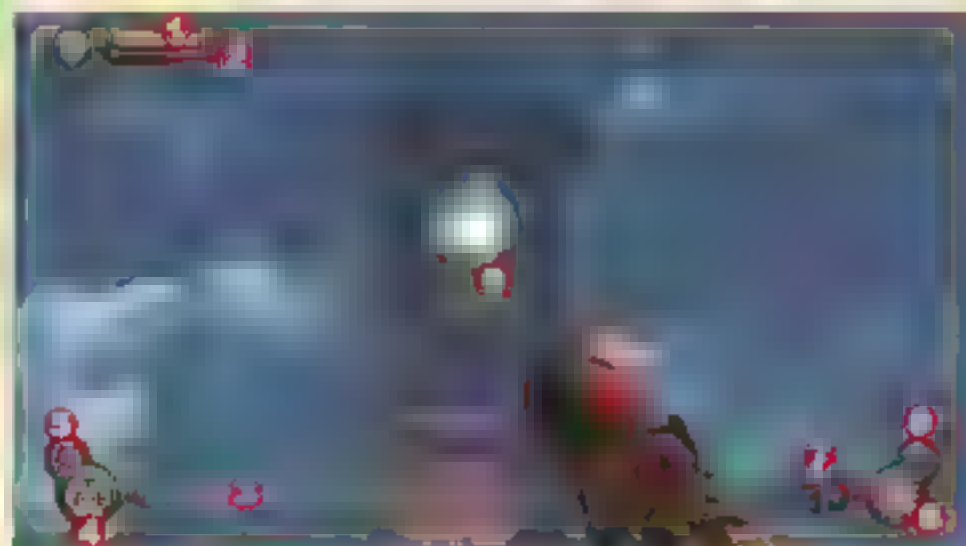
## 操作列表

XBOX	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LS	按下为奔跑
RS	按下为瞄准
X	上弹/换弹
Y	近战攻击
B	蹲下
A	跳跃
LB	切换超能力/长按为打开超能力菜单
LT	释放超能力/长按为超能力另一种释放方式
RB	切换武器
RT	射击
十字键	指路系统
十字键	收听留声机
BACK	游戏菜单
START	系统菜单

注：习惯《COD》式操作的玩家可以进菜单中更改默认设置，这样可以取得基本一致的操作方式



## 界面解析



生命值  
7 生命值上限，可通过升级提升  
护盾  
护盾使用超能力  
护盾使用超能力，长按LB键/L2键可切换  
超能力  
超能力使用超能力，长按LB键/L2键可切换

## 基本元素

本作中属于角色的基本元素有3个，分别是护盾、生命值和魔力。开始，玩家只能看到自己的生命值。本作虽然是FPS，但并未采用《COD》式的零血系统，而是用了类似《光环》的护盾+生命值系统，所以生命值在受损后并不会恢复，只能通过吃食物和使用急救包来恢复。在满足特定条件时，玩家的护盾会呈现冰冻效果，这代表玩家进入了无敌状态。



在取得第一个超能力后，玩家会看到自己的魔力槽。由于玩家使用超能力时会消耗魔力，每使用一次超能力会消耗较多，魔力已耗在槽中用分格的方式标明，当



玩家更改超能力时，分格也会随之改变。和生命值一样，魔力不会自动恢复，玩家只能通过喝饮料或使用魔盐（蓝色小瓶）来恢复。

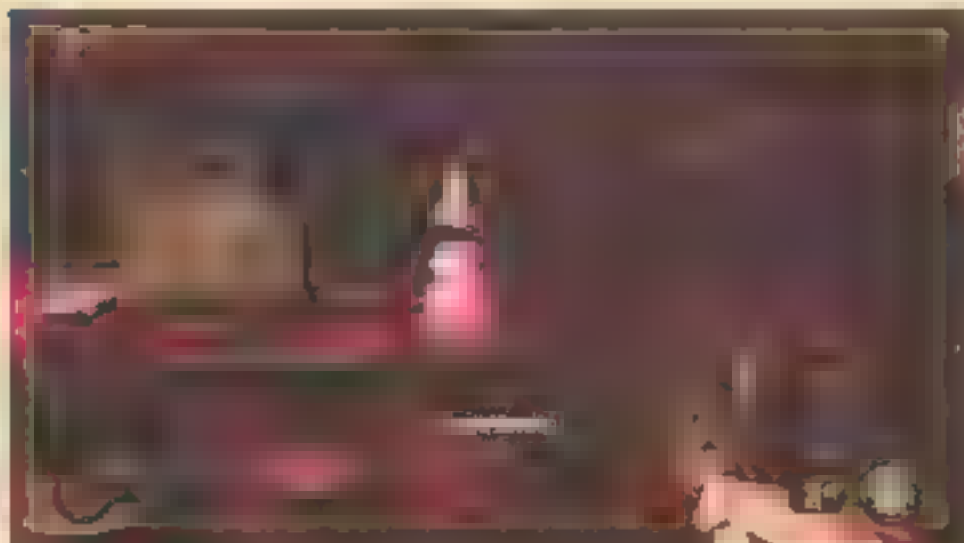
在初期剧情中获得的护盾，其长度比生命值要短得多，而且在受到伤害后也会被很耗，但是只要玩家一段时间不受到伤害，护盾会自动按一定的速度回复。当护盾被耗尽时和开始恢复时都会有非常明显的玻璃破碎效果，玩家在游戏时的目标就是尽量只用护盾承受伤害，不消耗生命值地和敌人作战，一旦看到玻璃动画，就要考虑寻找掩体躲避敌人的攻击了。

## 试剂 (Infusion)

试剂是游戏中唯一和角色基本元素成长相关的收藏品，其外形为在红黄蓝三色间不断变换的药瓶。获得这种药瓶时，玩家会进入特殊的选项界面，此时玩家推动摇杆可以在一个升级选项之间转移，他们分别是红色的生命值、黄色的护盾和蓝色的魔力。每一个基本元素都可以提升10次，选项中间会有强化次数统计显示，每提升一次，相关的基本元素总量就会增大。游戏中共有24个试剂，而3个基本元素共需要30个试剂才能够全部加满，所以玩家是无法加满所有基本元素

的。购买季卡的玩家可以获得额外的5个试剂，但依然只能升满其中的两项，所以建议玩家按照自己目前所玩的难度来选择优先提升哪个基本元素。

一般来说，低难度下敌人攻击力低，不会对玩家生命构成威胁，所以优先提升魔力。而在高难度中，因为敌人攻击非常凶残，而能够恢复生命值的物品非常有限，优先提升护盾强度才是重点。和试剂相关的成就很容易错过而且无法补救，在游戏时更要特别小心。





## 特殊操作

### ●外决

在战斗中，当玩家足够靠近敌人，并且对方的血量足够低，其头上就会出现类似下图的图标。这时候靠近并长按Y键，就可以发动血腥的外决。发动时玩家全身会泛红，不过在推出外决动画期间不能进行其他操作。当得分足够高时，使用外决触发



### ●更换枪械

本作和大部分主流FPS一样，玩家只能携带两把枪械。而游戏中有固定三种枪械可以切换，所以换枪是玩家必修课。玩家自己也可以装备不同的武器，比如义肢、

近战武器等。但由前装备的枪械，换为近战武器，本作没有去刷子弹需求。而换枪械的机会可以随着DIY，玩家能够自定义自己的武器组合的武器。

### ●会心一击

游戏中有着会心一击 (Critical) 的设定。和角色普通攻击不同的是，会心一击的伤害是普通攻击的两倍。而会心一击的伤害也是普通攻击的两倍。而会心一击的伤害也是普通攻击的两倍。而会心一击的伤害也是普通攻击的两倍。

而会心一击的伤害也是普通攻击的两倍。而会心一击的伤害也是普通攻击的两倍。而会心一击的伤害也是普通攻击的两倍。而会心一击的伤害也是普通攻击的两倍。而会心一击的伤害也是普通攻击的两倍。

## 天路 (Sky Lines)

天路是本作中独有的移动系统。在一部分的场景中出现，使用方法非常简单。移动视角对准天路的轨道，上面会出现箭头和按键提示。其中箭头表示天路上前进的方向。每条天路都有两条轨道，各自代表着一个前进方向。当提示出现后，玩家只要按下A键，角色会自动跳上天路。

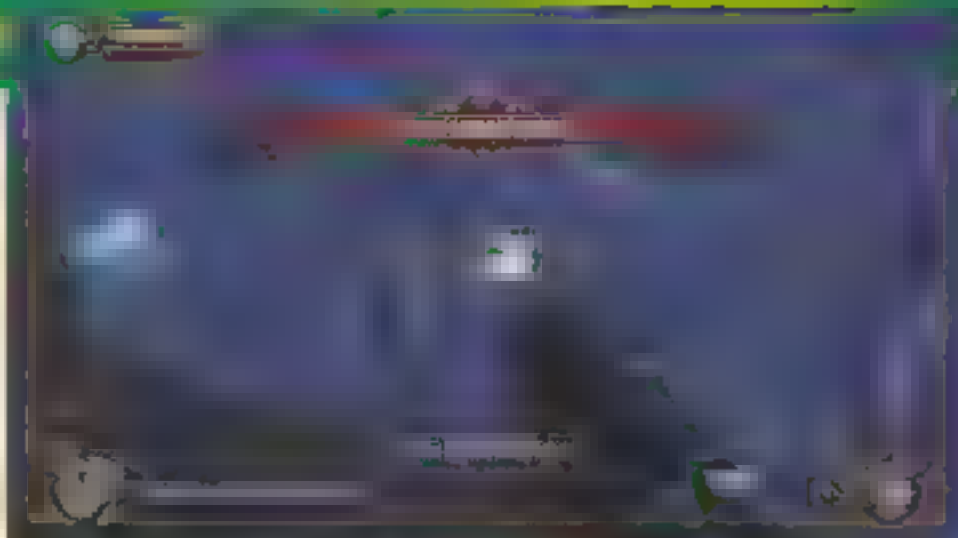


当玩家位于天路上时，屏幕右下方会给出天路上的详细操作列表。首先，在这个状态下，因为玩家的左手正在操纵天钩 (Sky Hook)，所以无法使用超自然能力。而右手操纵的枪械则仍然能够正常使用。此时超能力键会变成瞄准键。其他

的对应按键变化分别是：左摇杆和推为移动加速，后推为移动减速。B键为转向。角色会立刻跳到平行的另一条轨道上，瞬间改变移动的方向。最后，此时A键变成“空跳键”。当对准能够空降的地面时，会有绿色的标记。此时按下A键角色会立刻跳下。而如果角色正对准了敌人，则其身上会出现“空跳攻击” (Sky-Line Strike) 标记。按下A键，角色会跃向敌人并发动大威力的近战攻击，同时落在敌人身旁。



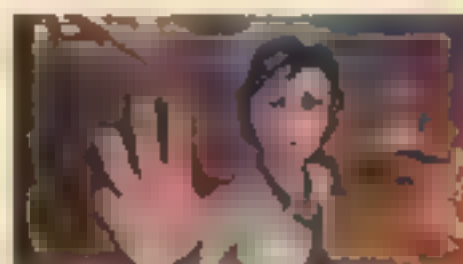
除了天路外，游戏中还有名为钩挂点 (Hook) 的装置。玩家可以使用和登上天路一样的操作登上钩



挂点，但是这些点是固定的。玩家钩挂点上无法移动，只能够降落或跳去另一个钩挂点。

## 伊丽莎白

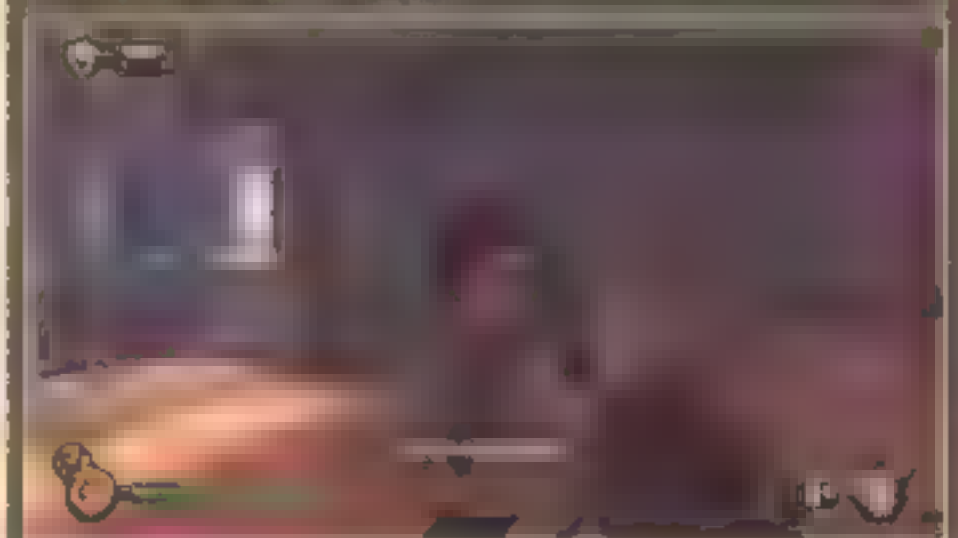
本作的女主人公应用了非常独特的AI智能，她会跟随在玩家身边，但不像是《生化危机4》中的艾什莉，并不需要玩家照顾，还可以为玩家提供一些小提示。



### ●物品支援

在游戏中，玩家可以通过多种方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。

玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。



### ●开锁

开锁分为两种，一种是利用物理方式开锁，另一种是利用超自然能力开锁。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。

玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。玩家可以通过探索环境、击败敌人、完成任务等方式获得物品。



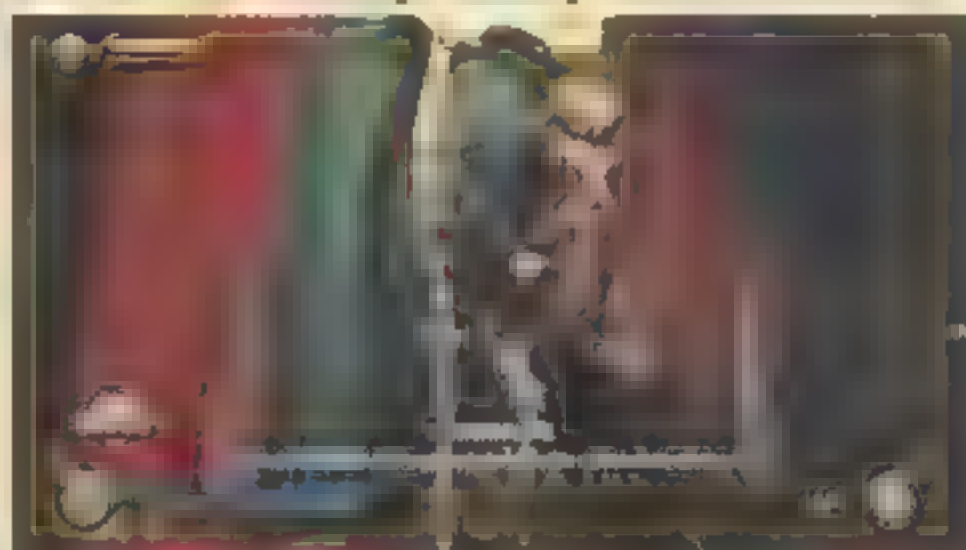
## ●异次元转移



## ●武器升级



## ●售货机 (Vending Machines)



游戏中玩家可以获得不少金钱，而售货机更是为玩家挥霍这些金钱的地方。售货机分为三种，分别是 Dollar Bill、Ven! Vidi! Vigor! 和 Minuteman's Armory。三种售货机分布在克伦比亚的各个场景中，但并不一定会同时出现，其售卖的内容也并不相同，而且其价格会随着游戏进度而增加。在游戏中玩家获得的金钱是不足以买完售货机中提供的物品的，所以玩家需要规划一下自己的支出，避免遇到急需购物却缺少资金的窘况。

Dollar Bill 提供的是消耗性物资，所以没有购买数量限制，单价也相对便宜。其中弹药和药品是急救包、电话以及各种枪械弹药，后期还有武器升级。

Ven! Vendi! Vigor! 提供的是超能力的升级。货物种类相对较少，而且都是永久性升级。玩家买了之后就会获得相应、无期限的强化效果。这种售货机中提供的物品价格是最贵的。而老尼尔的强化效果要下地狱才能从下地狱想要获得这些能力增益，玩家需要

外购金钱才能够实现。不过能力增益一般会大幅提升玩家的战斗力，算得上是物有所值。

Minuteman's Armory 提供的是武器升级。货物种类比 Ven! Vidi! Vigor! 要多一些，单价也相对便宜，其货物也是随着流程而逐步增多。但问题在于，本作中足足有十三种枪械，虽然不是每一种都能够升级，但能够升级的武器每一个都有四个升级项目，单价或许不高，总价算起来可能甚至比能力升级还要贵，加上玩家在游戏中的流程中会经常换枪，很少一把武器能够用到底，使得武器升级投资收益变得很不划算。玩家最好还是选择向一些较常用的武器有针对性地升级。某些升级效果如果觉得无关紧要，可以放弃购买。

据一、二、三种售货机，都带有一个机械目标。如果玩家对其使用射击，售货机就会吐钱下来，但每一种售货机只能吐一次钱币，所以玩家不能无限刷。而吐钱的钱的数量并不多，不过依然建议玩家带机必买。

## 超能力解密

游戏中的超能力被称为 Vigor，这是一种在克伦比亚贩卖的特殊饮料，饮用后特定人群能够获得超能力。游戏中共有八种超能力，每一种都需要耗费魔力发动，但每一个耗费的量都不太一样。一般来说，性能超强的超能力消耗越高，但还要取决于使用场合，不能一概而论。超能力的发射键是 LT 键，每一种超能力都有两种发动方式，分别是单击和长按，随着发动方式不同，效果也会发生变化，具体的效果将在每一个超能力的单独说明中列出。超能力是随机获得的，其能够购买的升级选项也是随着流程逐步开放，每一种超能力都有两个强化项目，也将在超能力说明中列出。最后，部分超能力之间存在着连锁反应，先使用一个超能力紧接着使用另一个可以产生强化效果，具体的连锁步骤将在超能力说明中列出。超能力说明以获取该能力的顺序为准，不过游戏中会有一些补充的超能力饮料，玩家错过了以后也可以在以后流程中获得。





## 魅惑 Possession

**1 效果** 魅惑机器敌人，使其在一段时间内帮助玩家战斗

**2 发动方式** 单击为直接控制准星瞄准的目标。长按直到准星附近的白色进度条走完会放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被魅惑

**3 强化项目** Possession Mod 使得魅惑能够对人类产生作用，并

且使其在效果结束后立刻自杀 Possession for Less 减少魅惑的魔力消耗

**4 连锁** Possession+Shock Jockey 被魅惑的敌人浑身带电，会电击任何靠近其身边的敌人 Possession+Devil's Kiss 被魅惑的敌人浑身着火，燃烧任何靠近其身边的敌人

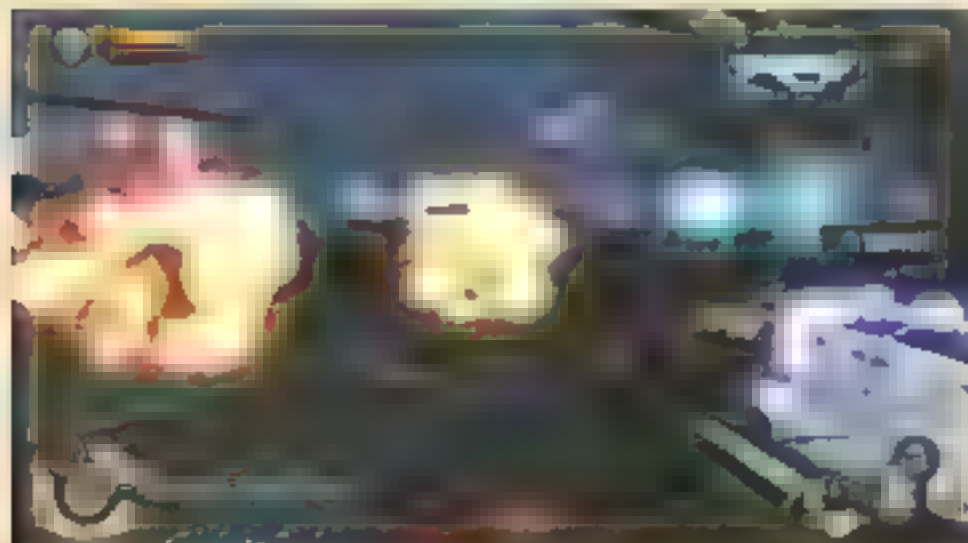
## 魔鬼之吻 Devil's Kiss

**1 效果** 投掷一个火球，触碰敌人后发生爆炸并燃烧对方，或是落地后经过一秒左右再爆炸

**2 发动方式** 单击为直接投掷出火球，长按直到准星附近的白色进度条走完会放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻爆炸

**3 强化项目** Devil's Kiss Mod 火球爆炸后会分裂出四个小火球，让爆炸效果范围更加庞大，Devil's Kiss Boost 提高火球造成的伤害

**4 连锁** Devil's Kiss+Charge 点燃敌人后立刻对其冲锋，产生连带的火焰燃烧效果，能够令更多敌人被点燃



## 杀人鸦群 Murder of Crows

**1 效果** 召唤出啃食人肉的鸦群，瞄准方向范围内的敌人，使其进入持续一定时间的硬直状态，并受到小量持续伤害

**2 发动方式** 单击为释放鸦群，长按直到准星附近的白色进度条走完会放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被鸦群吞噬

**3 强化项目** Crows Trap Mod 被杀人鸦群杀死的敌人尸体会变成鸦群陷阱，Crows Boost 延长鸦群令敌人进入的硬直时间

**4 连锁** Murder of Crows+Devil's Kiss 令鸦群带上火焰，触碰目标和附近的敌人，Murder of Crows+Shock Jockey 令鸦群带上闪电，点击目标和附近的敌人

## 野马奔流 Bucking Bronco

**1 效果** 放出冲击波，令被击中的敌人悬浮在半空，陷入硬直直到效果结束，在持续时间内如果敌人生命值降至25%一下，会被立刻摔到地面上秒杀，被悬浮的敌人处于无重力状态，枪击的冲击力会令他们飞远和旋转

**2 发动方式** 单击为释放冲击波，长按直到准星附近的白色进度条走完会放出，会在瞄准的地方制造一个

陷阱，敌人踩上后会立刻被悬浮

**3 强化项目** Bronco Mod 令冲击波产生连锁反应，能够对复数敌人产生作用，Bronco Boost 悬浮时间延长一倍

**4 连锁** Bucking Bronco+Devil's Kiss 令敌人发生大范围爆炸 Bucking Bronco+Charge 远远撞飞敌人，使他们有很大几率立刻飞到平台外摔死

## 疾雷闪电 Shock Jockey

**1 效果** 放出闪电攻击敌人，使其受击并进入短暂的硬直

**2 发动方式** 单击为释放闪电，长按直到准星附近的白色进度条走完会放出，会在瞄准的地方制造一个陷阱，敌人踩上后会立刻被电击



**3 强化项目** Shock Jockey Mod 使闪电变成闪电链，会跳跃到附近敌人身上 Shock Jockey Boost 延长闪电导致的硬直时间

**4 连锁** 无，没有能够用疾雷闪电作为起手的连锁，但可以作为许多其他技能的后续攻击使用

## 冲锋 Charge

**1 效果** 向敌人发动高速的冲锋造成巨大伤害，相当一部分敌人会陷入硬直，同时，玩家装备的GEAR对近敌攻击产生的效果也能够作用于冲锋，冲锋作用距离远，无视大部分障碍物，而且只要角度适合，甚至可以冲上高处

**2 发动方式** 单击为发动冲锋，长按直到准星附近的白色进度条走完会放出，会作出一次大威力冲锋

造成更大的伤害并对智能敌人产生眩晕

**3 强化项目** Charge Mod 冲锋时和冲锋后的短暂时间内无敌，并立刻填充玩家的护盾，Charge Boost 冲锋击中敌人时产生爆炸伤害

**4 连锁** 无，没有能够用冲锋作为起手的连锁，但可以作为许多其他连锁的后续攻击使用

## 暗流 Undertow

**1 效果** 放出一束水流，推撞敌人，使其易倒并产生短暂硬直

**2 发动方式** 单击为释放水流，长按直到准星附近的白色进度条走完，会射向距离内最早一目标的水流起手，放开后会吧目标强行拉到玩家面前，并陷入硬直



**3 强化项目** Undertow Mod 增加能够用水流触手拉出的目标数量 Undertow Boost 水流有效距离提高一倍

**4 连锁** Undertow+Shock Jockey 被闪电击中的敌人会受到额外伤害，其伤害值和敌人踩在积水上被闪电击中时受到的伤害一致

## 返还 Return to Sender

**1 效果** 创造一个护盾，吸收敌人射来的子弹，持续时间结束后消失

**2 发动方式** 单击为释放护盾，长按会创造一个位于左手的护盾，吸收一切射向玩家的子弹，并持续消耗魔力直到耗尽或松开按键，之后角色会拉出吸收了子弹的护盾，触碰敌人后地面后发生大威力的爆炸

**3 强化项目** Return for Less 提高单击时释放的护盾的持续时间，降低长按时消耗的魔力，Sender Aid 单击时释放的护盾吸收的子弹会填充玩家的子弹携带量

**4 连锁** 无



游戏中存在一个可以反复获取随机型 GEAR 的秘技, 在后面的流程中有说明, 利用这个办法可以很快收齐全部随机型 GEAR, 在 1099 难度中这么做是有意义的。拿齐之后再捞 GEAR 的话不会发生任何事情。

帽子

衣服靴子

裤子

A photograph of a person in a red shirt and blue pants standing in a room with a large window and a red curtain. The person is standing in the center of the frame, facing the camera. The room has a large window on the right side, and a red curtain is visible on the left. The person is wearing a red shirt and blue pants. The image is somewhat blurry and has a low resolution.



# 枪械

游戏中共有 13 种枪械，分别来自于政府军和反抗军。其中有部分武器虽然名称不同，但基本性能类似。玩家可以通过售货机来升级，由于资金有限，加上身上最多只能携带两种武器，只推荐玩家有针对性地进一步强化。下面先来看看全部武器的基本性能

## 手枪 BROADSIDER PISTOL

最基本的武器。威力低，射速快，子弹好找是大优势。论实用性比机枪要高。有强力武器后可毫不犹疑地换掉

### 性能

最小伤害	85
最大伤害	115
会心一击倍率	3.5倍
每分钟发弹数	400
弹匣容量	12
可携带弹药量	00

### 升级项目

**Damage Boost 1:** 199元。提高25%的伤害  
**Damage Boost 2:** 199元。提高25%的伤害  
**Ammo Increase:** 404元。可携带弹药量提升到162  
**Clip Increase:** 275元。弹匣容量提高至18

## 机关枪 TRIPLE R MACHINE GUN

虽然射速高，但威力太低，就算堆头打也无法造成大伤害，实用性在手枪之下。惟一优势是近距离高速遇敌人时可以通过连射将其定住

### 性能

最小伤害	72
最大伤害	88
会心一击倍率	1.5倍
每分钟发弹数	600
弹匣容量	15
可携带弹药量	105

### 升级项目

**Damage Boost 1:** 236元。提高25%的伤害  
**Damage Boost 2:** 236元。提高25%的伤害  
**Accuracy Boost:** 512元。连射时精确度增加75%  
**Clip Increase:** 391元。弹匣容量提高至20

## 霰弹枪 CHINA BROOM SHOTGUN

光看这夸张的伤害就知道一定实用，不过但凡霰弹枪就一定近距离高射，这是颠扑不破的真理。而且本作的霰弹枪弹匣太小，还不能强化，因此只能从增加上弹速度着手。4项升级全部有用，强烈推荐全部升级

### 性能

最小伤害	765
最大伤害	075
会心一击倍率	5倍
每分钟发弹数	45
弹匣容量	4
可携带弹药量	20

### 升级项目

**Damage Boost 1:** 255元。提高25%的伤害  
**Damage Boost 2:** 255元。提高25%的伤害  
**Reload Increase:** 456元。上弹速度增加50%  
**Spread Boost:** 360元。范围增加20%

## 狙击枪 BIRD'S EYE SNIPER RIFLE

可以在远处神不知鬼不觉地歼灭敌人，又一实用利器。记得一定要瞄准点打！由于本身不是连发连射的武器，可以只强化威力以节省资金

### 性能

最小伤害	595
最大伤害	815
会心一击倍率	3.5倍
每分钟发弹数	50
弹匣容量	4
可携带弹药量	20

### 升级项目

**Damage Boost 1:** 349元。提高25%的伤害  
**Damage Boost 2:** 349元。提高25%的伤害  
**Fire Rate Boost:** 654元。射速增加100%  
**Recoil Decrease:** 288元。后坐力减少50%

## 火箭筒 BARNSTORMER RPG

性能与一般游戏中的RPG类似，威力大，但近距离命中时会攻击到自身。远距离发射时又容易射偏。在特定场合可以一用，不建议随身携带和强化

### 性能

最小伤害	1240
最大伤害	1540
会心一击倍率	40
每分钟发弹数	2
弹匣容量	8

### 升级项目

**Damage Boost 1:** 385元。提高25%的伤害  
**Damage Boost 2:** 385元。提高25%的伤害  
**Clip Increase:** 516元。弹匣容量变为3  
**RPG Speed Boost:** 333元。火箭弹飞行速度提升100%





## 卡宾枪 HUNTSMAN CARBINE

和机关枪类似但性能更出众，射程较远的特性还可以在紧急关头代替狙击枪，缺点是强化起来很费钱，用鸡肋来形容最为合适。

## 性能

最小伤害	216
最大伤害	267
会心一击倍率	2.25倍
每分钟发弹数	240
弹匣容量	8
可携带弹药量	72

## 升级项目

**Damage Boost 1:** 357元。提高25%的伤害。

**Damage Boost 2:** 357元。提高25%的伤害。

**Clip Increase:** 484元。弹匣容量变为12。

**Recoil Decrease:** 333元。后座力减少60%。



## 榴弹枪 THE P.G VOLLEY GUN

会心伤害是其魅力所在，目标距离爆炸中心越远，受到的伤害越大。由于弹数少，无法打出会心一击，在面对强敌时很难打出高伤害。抛射式的弹道也需要时间来适应。

## 性能

最小伤害	550-200
最大伤害	640-250
会心一击倍率	-
每分钟发弹数	20
弹匣容量	8
可携带弹药量	24

## 升级项目

**Damage Boost 1:** 522元。提高25%的伤害。

**Damage Boost 2:** 522元。提高25%的伤害。

**Radius Increase:** 536元。爆炸半径增加50%。

**Clip Increase:** 740元。弹匣容量提升到16。

## 手炮 PADDYHACKER HAND CANNON

高威力的特点使其拥有和榴弹枪接近的伤害但不限距离，会心一击倍率则比榴弹枪更高。但一切的前提是枪法要准，毕竟手炮是可以瞄个大概就出手的，手炮则要靠你枪枪命中。

## 性能

最小伤害	510
最大伤害	690
会心一击倍率	3倍
每分钟发弹数	75
弹匣容量	6
可携带弹药量	18

## 升级项目

**Damage Boost 1:** 448元。提高25%的伤害。

**Damage Boost 2:** 448元。提高25%的伤害。

**Reload Increase:** 656元。上弹速度增加50%。

**Recoil Decrease:** 350元。后座力减少20%。

## 加特林 PEPPERMILL CRANK GUN

最大弹药量最大的武器，威力不大，但射速超高完全可以弥补这一点。缺点是需要启动时间才能开火，另外行动会受到一定限制，高难度慎用。

## 性能

最小伤害	70
最大伤害	130
会心一击倍率	1.5倍
每分钟发弹数	1500
弹匣容量	100
可携带弹药量	100

## 升级项目

无

## VOX HUNTSMAN BURSTGUN

反抗军的武器，和卡宾枪有点类似，但由于加装了瞄准镜，在远距离有显著优势，缺点是基础伤害太低，和狙击枪相比有较大差距，有点高不成低不就的感觉。

## 性能

最小伤害	85
最大伤害	115
会心一击倍率	2.25倍
每分钟发弹数	265
弹匣容量	30
可携带弹药量	120

## 升级项目

**Damage Boost 1:** 423元。提高25%的伤害。

**Damage Boost 2:** 423元。提高25%的伤害。

**Recoil Decrease:** 622元。后座力减少50%。

**Ammo Increase:** 670元。可携带弹药量增加至180。

## VOX TRIPLE R REPEATER

反抗军的武器，和机关枪有点类似，性能大幅提升，不过这种武器登场已属后期，强化也相当昂贵，实在有些不划算。

## 性能

最小伤害	170
最大伤害	230
会心一击倍率	2倍
每分钟发弹数	350
弹匣容量	20
可携带弹药量	60

## 升级项目

**Damage Boost 1:** 无需购买。

**Damage Boost 2:** 416元。提高25%的伤害。

**Recoil Decrease:** 711元。后座力减少50%。

**Clip Increase:** 449元。弹匣容量增加至40。





## THE VOX PIG HAIL FIRE

反抗军的武器。和榴弹枪有些类似，但性能不差，而且强化起来也更便宜。在反抗军武器中算是顶级武器。

### 性能

武器类型	SR
最大伤害	1000
会心一击倍率	
每分钟发弹数	515
弹匣容量	5
可携带弹药量	25

### 升级项目

**Damage Boost 1:** 无需购买

**Damage Boost 2:** 688元。提高25%的伤害

**Radius Increase:** 415元。爆炸半径增加100%

**Clip Increase:** 399元。弹匣容量提升100%



## THE HEATER

反抗军的武器。和霰弹枪有些类似，但单发威力比政府军的火箭筒还高十分。缺点在于，只能装一发子弹，而且上弹速度较慢，因此效率并不高。

### 性能

武器类型	SR
最大伤害	1840
会心一击倍率	1.5倍
每分钟发弹数	35
弹匣容量	1
可携带弹药量	8

### 升级项目

**Damage Boost 1:** 无需购买

**Damage Boost 2:** 554元。提高25%的伤害

**Spread Boost:** 467元。范围增加20%

**Reload Increase:** 752元。上弹速度增加50%





# 剧情简介+时间线分析

时至今日,相信玩过本作的人99%都已经对本作故事的来龙去脉有大致了解了,不过如果你正好是那1%,那么请看由我们为初学者准备的剧情简介。由于是剧情简介,因此不可避免地有大量剧透,请自行决定是否观看,尤其足后文附带的时间线。慎之慎之

剧透注意

## 剧情简介



一个雨夜,布克·德威特(Booker Dewitt),一位债台高筑的私家侦探被带到了某个位于大海的灯塔上。按照协议,他需要前往一个名叫克伦比亚(Columbia)的城市,将一位女孩带回纽约,以抵消他那庞大的债务。

乘坐灯塔中的飞行器,布克来到了位于天空之上的克伦比亚中。但这座城市的特殊领袖,一位名为康斯托克(Comstock)的先知似乎预感到了布克到来,并设置各种手段阻止布克接近作为他目标的那位女孩。他甚至在城市中贴满了告示,将布克称为“虚假的牧羊人”(False Shepherd),并派出了警察和其他部队,试图杀死布克。这位先知似乎真的拥有某个特别的能力——又或者从雇佣布克的人处得到了情报,所以他不但知道布克此次交易的细节,还知道他右手上有一个由字母“AD”拼成的标志。

然而康斯托克派出的部队并没有阻止布克的步伐,反倒是布克在和敌人战斗的过程中掌握了多种超能力,战斗力得到了进一步提升。他一路杀到了关押女孩的天使雕像处,却发现了一个惊人的事实,这位名叫伊丽莎白的女孩并不是被简单地囚禁起来,她似乎足作为研究对象被关押在了用整个天使雕像内部制作出的实验室中!

将伊丽莎白从囚笼中释放出来后,布克想要带着她逃走,却被一头名叫夜莺(Songbird)的怪物打

乱了计划。不过最后布克还是发现了让他们逃离克伦比亚的关键,那就是名为第一女士号的飞船(The First Lady)。为了登上这艘飞船,布克和伊丽莎白经历了不少困难,期间甚至卷入了科尼利厄斯·斯莱特(Cornelius Slate)的叛乱中。然而当他们终于千辛万苦地登上了第一女士号时,布克和伊丽莎白的意见出现了分歧。前者需要将伊丽莎白带回纽约还债,而后者则想继续寻找母亲。

在察觉到布克并不是真心想要帮助她获得真正的自由后,伊丽莎白出其不意地击晕了布克,决心自己驾驶飞船前往巴黎。没想到却撞到了克伦比亚中的新兴势力:人民舆论党(Vox Populi)。为了镇压这群正在和康斯托克所代表的始创者组织(The Founders)作战的革命军,伊丽莎白把第一女士号和布克留在一旁,自己前去寻找前往巴黎的道路。而昏迷中的布克遭遇了更大的麻烦,他被革命军俘虏,而第一女士号也被革命军所夺走!

在被革命军征用的第一女士号上,布克遇到了人民舆论党的领袖:黛西·菲茨罗伊(Daisy Fitzroy)。尽管布克和人民舆论党并没有任何利益冲突,但黛西还是决定利用一下他,她声称如果布克能够找到位于芬克顿(Finkton)工业区的一位枪匠,并说服他为革命军提供武器,就会把第一女士号还给他。

无奈之下,布克杀进了芬克顿工业区,不但和伊丽莎白重新汇合,

还与一众警察甚至是一个巧手匠(Handyman)大战了一番。更奇妙的是,布克发现这个工业区的主人耶利米·芬克(Jeremiah Fink)竟然看中了他的勇猛,想要将他招为安全部门的主管。但布克对此并没有什么兴趣,他找到了枪匠林恩(Chen Lin)的工作坊,却发现他早已因为和人民舆论党有关联而被耶利米抓了起来,而当两人赶到关押林恩的牢房时,却发现他早已死去。

伊丽莎白这时被带到了另一个异次元领域(Tear),通往另一个世界,在那个时间里,林恩并没有死去。为了解决目前的困境,两人只好铤而走险,穿越到了那一个世界中。但没想到在这个世界中虽然林恩没有死,他的造枪设备却做事正了。布克不得不带着伊丽莎白杀进了位于贫民窟的自杀堂,找到了设备,但两人要怎么把设备运回去?结果,伊丽莎白再度发现了一个异次元领域,这个领域通向那个设备没有被拿走的世界。

两人穿越到这个世界,却发现在这里,布克成为了人民舆论党的英雄,革命军竟然成为了两人的友军。

但好事注定多磨,这个世界中的布克原来早已在黛西面前的壮烈牺牲,所以她拒绝相信现在出现在她面前的人是真的布克,并命令手下的革命军消灭布克。最后,为了阻止黛西残忍地杀死耶利米的儿子,伊丽莎白终于不得不出手杀死了她。虽然经受了打击,但伊丽莎白还是坚持了过来,她射掉了自己的马尾,换上了新装,想要和布克一起乘飞船离开克伦比亚。没想到,阴魂不散的夜莺再次出现,击沉了飞船!

从飞船残骸中逃离,布克与伊丽莎白遭遇了巧手匠和革命军,来到了康斯托克家门前。想要搞清楚为什么康斯托克非要如此对待伊丽莎白。然而两人过不了门禁,而此

时,伊丽莎白认为她自己需要前去探望一下她死去的母亲,也就是康斯托克夫人(Lady Comstock),并获取她的指纹用于进入康斯托克大宅。没想到康斯托克竟然丧心病狂地在自己妻子的墓前设置了一个装置,把伊丽莎白的能力吸收后将康斯托克夫人变成了女妖!

击退女妖并探寻了关于康斯托克夫人的秘密,两人终于进入了康斯托克大宅。这时夜莺突然袭击了布克,并抢走了伊丽莎白。在追赶夜莺途中,布克被传送到一个疯人院中,并了解到了伊丽莎白如果没被他救走,未来会变成什么样子。接过一张卡片,他被传送到伊丽莎白遭到关押的地方,并将她重新释放。经历了可怕的折磨,伊丽莎白却决定要直面康斯托克,将一切都做个了结。

两人登上了康斯托克所在的先知之手号飞船,并且在顶端的神像上发现了关键伊丽莎白离开的秘密:这个天使状的神像能够抑制她的能力,让她不能够随意地创造异次元领域。不过这个秘密比不上康斯托克在与两人对话时透露出的可怕秘密,他竟然声称伊丽莎白右手上的断口是布克造成的!虽然对于小指断口的事情的确一无所知,一股莫名的狂怒推动着布克,令他杀死了康斯托克。

为了搞清楚一切,两人炮轰控制先知之手摧毁天使雕像,却没想到被人民舆论党的飞船挡住了去路。这时候,伊丽莎白看懂了卡片上承载的秘密,并学会了控制夜莺的方法,靠着这头强大怪物的帮助,两人摧毁了革命军的攻塔,并且破坏了天使雕像。随着伊丽莎白的能力解放,两人被传送到了位于海底的纳魂城(Rapture)中,一个更为巨大的秘密,也逐渐在布克面前暴露出了真相。









# 流程攻略+全收集指南

本作理论上可以一通关成就，那就是一上来就挑战 1999 难度且不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费。正常来说需要通关一遍才能解锁 1999 难度，但只要在标题画面将光标指向 PLAY GAME，然后输入特殊指令，即可解锁 1999 难度。指令如下：

[1, 1, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4]

• B, A

下文虽然是流程攻略，但已包

含 1999 难度的心得，同时包括全收集指南。全收集指南分为文字描述和地图表示两种。两者结合，相信任何人都不会有遗漏。在开始流程攻略之前，首先来看看一些注意事项，包括 1999 难度分析、全收集要求等等。注意本作事实上没有章节的设置，玩家在实际游戏中无法体会到章节的变更。下文中的章节标题是以通关后通关画面的标题而列出的。

## 1999 难度基本规则

由于本作有一个成就是打通 1999 难度且不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费，因此要想一通关成就，在挑战 1999 难度时就必须以这个目标努力。1999 难度的基本规则如下：

- 死后复活需要消耗约 100 元。如果手上的金钱数量不够，则直接 GAME OVER。返回游戏初期。
  - 死后复活时，敌人的 HP 全满。
  - 相比普通难度，玩家对敌人的攻击力减半，敌人对玩家造成的伤害加倍。护盾耐久才能填充。护盾耐久要 4 秒。
  - 无法按 T 调出路线提示。
- 在 1999 难度下阵亡的话，除非是后期难度非常大的地方，都只能将读档回到上个检查点，以节省

金钱。由于复活时敌人的 HP 全满这一条，导致 BOSS 战时复活更是没有意义。另外这个成就仅要求不在 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费，换句话说就是不能花钱买血买子弹。至于改造武器、强化技能是没有问题的，用超能力换 DOLLAR BILL 的钱也是可以的。

1999 难度的打法有很多，这里我们打得轻松一点，利用改造武器和强化超能力。另外该刷 GEAR 的时候就不要浪费时间，可以参见收集攻略中推荐的众多地点，直接刷取 BUG 拿满 GEAR 也行，反正用不了多少时间。升级方面，优先培养升护盾，其次是威力，体力量不要管。

## 1999 难度配置推荐

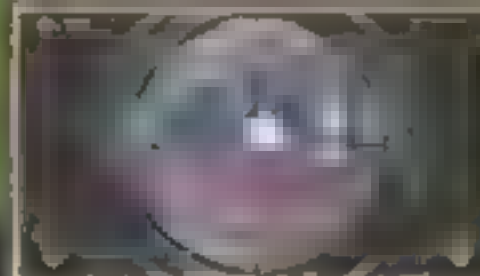
首先需要说明的是，本作的玩法可以说是千变万化，玩家并非一定要按照下文所说的配置来进行游戏。但如果你想要轻松愉快、不动脑筋地打过 1999 难度，以下配置还是相当值得借鉴的。

### ●武器

1999 难度下最推荐的武器是冲锋枪和狙击枪。两者一近一远，相辅相成。冲锋枪的伤害是近战武器的 1.5 倍，而且不需要太高的威力就能打，在后期的关卡里，可以帮玩家一击必杀。狙击枪则是在前期前期杀死敌人的精英利器，因为远距离就能

杀死敌人，而且狙击枪的伤害是近战武器的 1.5 倍，而且不需要太高的威力就能打，在后期的关卡里，可以帮玩家一击必杀。狙击枪则是在前期前期杀死敌人的精英利器，因为远距离就能

其他武器，比如手枪、霰弹枪、火箭筒等，在 1999 难度下都不推荐。手枪的伤害太低，霰弹枪的伤害太高，火箭筒的伤害太高，而且需要太高的威力才能打。在 1999 难度下，玩家应该优先升级威力和护盾，而不是升级其他武器。



### ●超能力

玩家的超能力可以分为三类：

1. 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

• 攻击类：在 1999 难度下，攻击类超能力可以分为三类：

2. 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

• 防御类：在 1999 难度下，防御类超能力可以分为三类：

### ●GEAR

GEAR 是配合打 1999 难度的，因此只考虑玩家愿意，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪

的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪的地点，愿意上哪



### ●Electric Punch: 毒卡 Season Pass I 附赠的 GEAR。效果为通

过时的 70% 几率附加雷电效果将敌人打晕，持续 4 秒。这个附加效果对敌人有神圣属性伤害，而且更重要的是雷电效果附加的威力值比三个毒卡还多一倍。

如果不用雷电的话七八下基本就能打倒。没有毒卡的人可以使用附赠版 Electric Punch。

●Blood to Salt: 打死敌人时有 40% 几率补充魔力。成功的范围伤害直接加上去，十分便利。一般毒卡几率远不止 40%。相对的，Savenger's Vest (打死敌人就有

毒卡几率补充于毒卡) 则是会消耗魔力。

●Brake-Skinned: 击败敌人后对敌人造成伤害。在 5 秒内对敌人造成伤害。配合 Electric Punch 可以实现在一瞬间内，配合无敌反杀更是对大型敌人很有奇效。

●Urgent Care: 受伤填充等待时间减少 2 秒，填充速度增加一倍。

●Savenger's Vest: 打死敌人就有毒卡几率补充于毒卡。这个毒卡几率补充于毒卡。这个毒卡几率补充于毒卡。

## 全收集说明

游戏中需要收集的元素比较多，总敌轻松过百。除剧情外的其他收集要素可以在通关后通过速关来弥补。但由于游戏不会具体给出每关的收集状态，因此如有遗漏的话玩家很难进行补救。为此强烈推荐玩家在一周目游戏时就完成全部收集要素，不要寄希望于日后的速关补救。

### ●超能力饮料「Moon」

获得后可以掌握新的超能力。一般来讲都是死打硬拼打不过敌人是败退，但有些时候不会使用 BUG？。查看收集于特定位置等待玩家调查的每一种饮料的位置不止一个，所以之后玩家可以补救。如果玩家没有调查过位置而全部错过，也可以后期通过其他饮料来补救。

### ●留声机「Microphone」

共有 40 个。全部收集之后可以解锁成就，Caveatemptor。留声机的内容是对剧情的有力补充，也是后期剧情时的一根系的线索。

### ●望远镜「Telescope」

关系副成就：Sightseer。需要解锁一起是 37 个。望远镜的内容是对剧情的补充，能让玩家更好地了解了剧情线索。

### ●放映机「Kinetograph」

关系副成就：Cineaste。需要解锁一起是 37 个。放映机的内容是对剧情的补充，能让玩家更好地了解了剧情线索。



### ●试炼 (Initiation)

试炼是游戏中所给的升级道具。玩家可以通过试炼来获得升级道具。试炼分为两种：一种是试炼，另一种是试炼。

试炼分为两种：一种是试炼，另一种是试炼。

试炼分为两种：一种是试炼，另一种是试炼。

试炼分为两种：一种是试炼，另一种是试炼。

### ●解装 (Gear)

解装是游戏中所给的升级道具。玩家可以通过解装来获得升级道具。解装分为两种：一种是解装，另一种是解装。

解装分为两种：一种是解装，另一种是解装。

解装分为两种：一种是解装，另一种是解装。

解装分为两种：一种是解装，另一种是解装。



流程攻略始动!

## The Lighthouse

### 流程

- 1 一开始观看剧情。到达灯塔后登上梯子，然后前往灯塔。进入塔内后可以每层搜刮一下柜子和其他容器。有不少银币可以拾取。
- 2 来到塔顶。按照提示敲响。个各自有不同图案的钟，然后耐心等待大门打开，入内坐上椅子，本章以随之完结。

## Welcome Center

### 流程

- 1 走出飞行场，按照提示的路径走至祈祷的人群前，调查即可触发剧情。之后再调查神父的手即可。
- 2 在剧情中打开正门即可脱离。
- 3 醒来后往前走，路上记得找些食物吃，补回损失的生命值。等待连接城市之间的桥梁连接好，进入市区后可以拜访一下能够进入的店铺。有不少物品可以获取。
- 4 来到游乐场，终点处会获得第一个超能力饮料“魅惑” (Possession)，用于打开大门。
- 5 之后来到有大舞台的地方，与舞台前的女士对话。然后可以选择是向舞台上的情侣还是主持人投球，这将会对后面的剧情产生影响。



## 收集

1. 从电梯出来后往左走, 看到巨大女士画像后往右看, 在一张小的女士画像前有 Voxophone [Eavesdropper 1/80],

2+3. 来到室外后, 在巨大的拿军刀雕像前往右边走, 进入挂着 HUDSON'S 招牌的商店。里面有 Kinetoscope (Sightseer 1/37) 和 Voxophone [Eavesdropper 2/80]

4+5. 等桥梁好之后前进, 在前面的一家商店门口有

Kinetoscope (Sightseer 2/37) 然后上左边的台阶走到尽头, 有 Voxophone [Eavesdropper 3/80]

6+7. 从小铁手中接到电话后, 往左走, 有 Telescope (Sightseer 3/37), 然后回到接电话的位置左右, 上台阶后在前方发现 Kinetoscope (Sightseer 4/37)

8. 沿着路边两个正在交火的警察后, 在前面一个雕像下面有 Voxophone [Eavesdropper 4/80]

## Raffle Square

## 流程

1. 获得天钩后, 开始战斗, 前期敌人都是近战类的警察, 对付起来不难, 后面获得枪后敌人也会开始用枪, 因为此时玩家还没有获得护盾, 被枪打中损失的生命值无法恢复, 还是要多多寻找四周的食物来补充被消耗的生命值。之后遇到障碍物时, 记得用超能力魅惑, 帮助快速通过。

2. 杀死几个警察后, 会进入一个需要开门的区域遇到纵火者 (Fireman), 现在对付他没什么好办法, 幸好他攻击距离有限, 可以远远直接用手枪对准他头部连射杀死他。开炮他会回弹, 记得天钩能爆炸的地方获得第一个超能力“魔鬼之吻” (Devil's Kiss)

## 收集

1. 开始战斗后按提示前进, 在一个自动贩卖机旁边有 Voxophone [Eavesdropper 5/80]



## 1999难度提示

1. 酒吧的第一层楼, 特别小心, 因为打倒敌人会消耗体力, 因为打倒敌人会消耗体力, 之后无论玩家是否被打倒, 由于此时玩家体力被打倒消耗光, 所以敌人又是有能力, 要特别小心。第一层楼打倒敌人酒吧才安全。时间比较紧, 一般的敌人不要打, 只打那些会飞的敌人。

2. 酒吧的第二层楼, 特别小心, 因为打倒敌人会消耗体力, 因为打倒敌人会消耗体力, 之后无论玩家是否被打倒, 由于此时玩家体力被打倒消耗光, 所以敌人又是有能力, 要特别小心。第二层楼打倒敌人酒吧才安全。时间比较紧, 一般的敌人不要打, 只打那些会飞的敌人。



## Comstock Center Rooftops

## 流程

1. 之所进入酒吧, 获得护盾能力。这里也有不少物资, 可以好好搜刮一下。购买了拿卡的玩家会在酒吧获得大量的奖励, 记得拿走。过了就事不到了。

2. 离开酒吧, 就上钩挂处, 可以对一个手持机关枪的士兵使用空爆攻击。然后拿起机关枪和一群士兵对战, 记得路上看到的飞机上都有炮台, 可以射死后用于帮助玩家战斗。之后进入一间大屋中, 下层的书房里会有一个宝箱, 能够触发支线任务, 之后找到钥匙后回来打开宝箱即可完成任务。

3. 在离开一个遭到平民的量子后, 会碰到另一个纵火者, 这一次他强度变高了, 建议魅惑他, 让他和其他敌人对战, 魔棒足够多的生命值后再杀死他。

4. 进入康斯托克中心, 大厅两

边都有敌人, 一开始他们不会进入战斗状态, 可以先下手为强。

5. 之后沿着楼梯来到二楼, 会看到大厅中央有敌人在祈祷, 立刻赏他们几个魔鬼之吻, 然后再场祭台上有一个试剂 (Inclusion), 还有之前遇到的支线任务宝箱所需的钥匙, 拿走后可以回头去市完成任务。

6. 乘坐电梯来到上层, 经过一个摄影室后来到更上一层, 遇到第一女士狂热者 (Zealot of The Lady), 他懂得化为鸭群移动, 此时他免疫一切伤害, 然后会在接近玩家时发动近战攻击。在他发动攻击时躲开, 然后制造魔鬼之吻陷阱来让他踩上, 持续的燃烧伤害可以加速他的死亡。杀死他后可以在他尸体上获得“杀人鸭群” (Murder of Crows)。

## 收集

1+2+3+4+5. 进入 BLUE RIBBON 酒吧后, 前方有 3 个 Kinetoscope (Sightseer 5+6+7/37), 然后离开后获得护盾, 之后进门立刻就会看到 Voxophone [Eavesdropper 6/80]。

支线任务 6. 走出酒吧后前进, 有一处单独的悬挂点 (特征是上面有一面写着 FINK 的旗帜), 上去之后往回看, 会看见在下方有一个房间可以进入。里面有 Voxophone [Eavesdropper 7/80]。就在这个房



间里还有一个宝箱,但目前没办法打开,这是支线任务的奖励,先记下位置待日后前进。

7+8 经过一个有散合织布机的房间后,清空室外的全部敌人,在这个区域有一个Voxophone [Eavesdropper 8/80]。一个Kinetoscope [Sightseer 8/37]。

9+10+11 进入前方的大房间,会看到JOHN WILKES的雕像,左转在吧台上会看到Voxophone [Eavesdropper 9/80]。回到雕像

前上楼,然后跳下去干掉一群敌人,可以在座椅上捡到Voxophone [Eavesdropper 11/80],而吧台上有升级道具和钥匙。这时就可以回到之前那个房间开宝箱了,里面是另一个升级道具。

12 下电梯后进门,在放映室左边能捡到Voxophone [Eavesdropper 11/80]。

13 走出室外,跳上左边的飞空艇,有Telescope [Sightseer 9/37]。

## Monument Island Gateway

### 流程

1 离开摩斯尼克中心后沿着钩挂处飞跃,又可以发动一次空降攻击。并死其他敌人后就可以进入车站。

2 车站大厅敌人众多,最好利用中央的炮塔来帮助清场。

3 来到户外第一次使用天路,此时玩家可以继续射击,但不能使用超能力。如果觉得行进速度太快,可以后推增幅减速。遇到阻碍后杀死警卫拉下支柱,就可以继续前进。

4 再一次被挡住后跳上警察的飞船,然后可以靠钩挂处来到摩子上层的入口。入内绕到屋子另一边,

上入路,后面会遇到一个有大量敌人的平台,但是玩家降落时敌人就会开始折转,不再攻击,差不多就看玩家自己了。

5 乘电梯来到上层后,沿着通道走,通过爆炸炮台,继续往前走,会发现飞船上有钩挂点,跳上去后敌人会出现,看有机会发动空降攻击,然后杀入船内。

6 开始,修女自杀后,飞船脱轨,等降落门打开后不要急,看准下方的天路后,再按键直接跳上天路。到底目的地下后开门,进入下一节。

### 收集

1 开始后立刻右转,就能找到一个Kinetoscope [Sightseer 10/37]。

2+3 第一次使用天路时,途中有个小平台上有一个人,跳下去将其干掉。在这个小平台上就有一个Telescope [Sightseer 11/37]。

然后往上是右转,小房子里有升级道具。

4 继续使用天路前进,会在看到一个敌人时自动停下来,干掉他之后往前走右转,能找到一个Voxophone [Eavesdropper 12/80]。

## Monument Tower

### 流程

1 大门处上方有钩挂处,跳上去再跳入门内,塔内没有战斗,但有不少物品,可以多逛逛收集一下。

2 拉开每个拉杆都可以观察到伊丽莎白的生活状态。往前走,直到玩家坠落到室内。剧情后调查1,然后和伊丽莎白一起逃走。



3 调查 [Songbird] 被当枪击事件,从楼梯来到顶层,打开大门后跑到二楼,可以看到

### 收集

1 开始后立刻往上看,会发现一个抓取点。上去之后来到上层,进入雕像后面的房子后往左边看,就能在一个柜子里找到一个Voxophone [Eavesdropper 13/80]。

2 再稍微前进一点,看到有72 HOUR的牌子后,向前走进门,然后往左边走,打开一扇门后就能在右手边的桌子上找到

一个Voxophone [Eavesdropper 14/80]。

3+4 之后往前走,开门后很快就能看到前方桌子上的Voxophone [Eavesdropper 15/80]。别急着离开,注意看这张桌子的角落,你会发现一个升级道具。

5 直向前,走上一段向上的楼梯后,Voxophone就在前方的椅子上 [Eavesdropper 16/80]。



## Battleship Bay

### 流程

1 在沙滩上修船行动后记得搜刮一下沙滩,每个角落都和伊丽莎白对话,有不少物品可以拾取。

2 和伊丽莎白汇合后,继续往前走,然后为她做一个项链。之后遇到锁上的门,伊丽莎白会露一手开锁功夫,并开始不时为玩家开钱。

3 在飞船购票处遭遇礼手修船后,会受到敌人袭击。场地中掩体不多,活用杀人钩群和刚得到的霰弹枪配合可以快速杀敌。

4 记得搜刮一下飞车站,调查周围任何物品。然后来到缆车,拉动拉杆,来到另一个平台就可以离开这个区域。

### 收集

1+2 从沙滩上苏醒后,笔直往前,在一座红白相间的小房子外可以找到一个Voxophone [Eavesdropper 17/80],而在沙滩右边走,进入有ARSHIP招牌画的房间,可以找到一个Kinetoscope [Sightseer 12/37]。

3 当发生接住伊丽莎白扔过来的硬币的剧情后,笔直往前,在一个小房间里可以找到一个Voxophone [Eavesdropper 18/80]。这个房间里还有GEAR,而在前面还有一个GEAR。由于更存档点比较近,可以用来存自己想用的GEAR。具体可参见地图【补充说明:此处的第2个GEAR会随着玩家之前在WELCOME CENTER的行动而变化,如果玩家选择扔情侣,则GEAR出现在老虎机房间的入口处;如果玩家选择扔主持人,则在

前进的路上那对情侣会给你一个GEAR 1。

4+5 继续前进,很快会来到一个有很多像老虎机一样的装置的房间。进入前方的走廊后在左边的男洗手间里会找到Voxophone [Eavesdropper 19/80],而在走廊正前方则有一个Kinetoscope [Sightseer 13/37]。

6+7+8 当伊丽莎白被带走之后,清空售票处附近的敌人,搜索一下这附近的房间。能在桌子上找到Voxophone [Eavesdropper 20/80]。然后跟着指示走,但不要上楼梯,搜索其他房间很快就能找到升级道具和Voxophone [Eavesdropper 21/80]。

9 从缆车上下来,在过关出口所在的平台上有一个Kinetoscope [Sightseer 14/37]。



## BATTLEFIELD BAY地图

适用章节: Battleship Bay



## Soldier's Field

## 流程

1 在大厅中会找到开锁器, 可以让伊丽莎白打开一些需要开锁器解决的门。

2 来到大门处, 闸门会落下, 需要按键来打开。玩家不必担心回不来这里, 因为玩家可以通电话起回。重新回到这里。在外面找到5个开锁器后, 可以回到这里打开保险箱。

3 在商店偷窃金弓来警察, 注意拿取物品时的红字提示。不过就算引来。手牵线好, 所以玩家可以自己决定。

4 在码头处推动拉杆, 然后发现电力开关。这时候通过英雄大厅 (The Hall Of Heroes) 的道路会打开, 而附近商店的经营者都会消失, 进去搜刮一下, 然后击败大厅大门

附近的敌人。就可以乘搭电梯了。

5 电梯停止时, 打开开关对面的电路板, 然后等待剧情过后, 就可以来到新区域。这里玩家会获得超能力“野马奔腾” (Bucking Bronco)。

6 之后的室外空间有敌人在活动, 依然是先下手为强。远处有一个塔楼可以射击。用弓箭与攻击敌人。在顶层也有敌人存在。

7 推动拉杆, 清除

走廊上的障碍。就可以前往英雄大厅了。刚来到这里就会遇到狙击手, 换上伊丽莎白给的狙击枪来以牙还牙吧。之后击败地面上的敌人, 进入英雄大厅。





## 收集

1+2+3: 开始后下楼梯, 在右边的房间能找到 Kinetoscope (Sightseer 15/37)。在这个房间外能找到一些开锁工具, 利用它打开左边上锁的房间, 可以在里面找到升级道具和 voxophone (Eavesdropper 22/80)。

4+5: 来到室外, 穿过写着 WELCOME TO SOLDIER'S FIELD 的门后, 在左边能找到 Kinetoscope (Sightseer 16/37, 摩天) 和 Voxophone (Eavesdropper 23/80, 冰淇淋店内)。

6: 继续前进, 进入 FOUNDERS BOOK, 可以找到 voxophone (Eavesdropper 24/80)。

7: 从电梯出来后, 让伊莉莎白开左边的门, 可以找到 voxophone (Eavesdropper 25/80)。这个房间里还有 GEAR, 同样可以用来刷。

8+9+10: 来到室外, 进入右边的 TICKETS, 可以找到 Kinetoscope (Sightseer 17/37) 和 voxophone (Eavesdropper 26/80)。离开 TICKETS 进入对面的 THE FELLOW TRAVELLER, 找到 voxophone (Eavesdropper 27/80)。另外在 TICKETS 大厅里有个上锁的门, 上面有一个 GEAR, 可以在稍后开启天线的自动存档后来刷。

11+12 (支线任务): 调查 TICKETS 大厅的大炮炮口, 可以拿到 CODE BOOK。然后在 THE FELLOW TRAVELLER 洗手间的墙上看到血字, 再调查隔壁洗手间衣架上的帽子, 会打开密室。在里面会找到 voxophone (Eavesdropper 28/80) 和升级道具, 此外更有大量武器弹药。

13: 从天路上下来之后, 在车头的场上可以找到 voxophone (Eavesdropper 29/80)。

14: 在本关出口右侧有一个 Kinetoscope (Sightseer 18/37)。

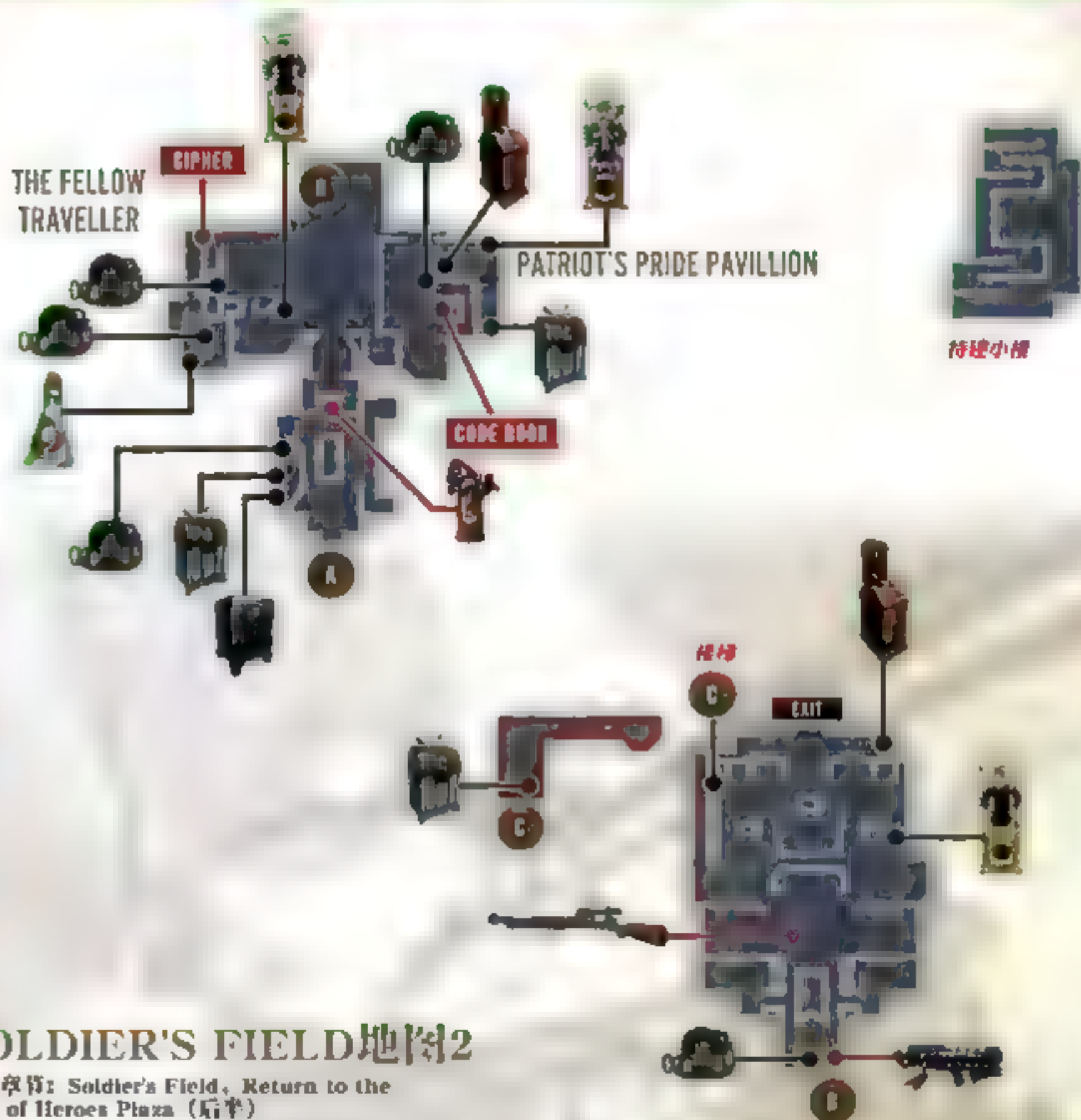


## SOLDIER'S FIELD地图1

适用章节: Soldier's Field, Return to the Hall of Heroes Plaza (后半)







## SOLDIER'S FIELD地图2

适用章节: Soldier's Field, Return to the Hall of Heroes Plaza (后半)

### The Hall Of Heroes

#### 流程

1 进入大厅,先搜刮「前」在终点区域,敌人会持续刷新,平台区域,一个敌人会出现,不过很快都是普通类型的士兵,杀死足够对付。来到大堂处,占据这里的科尼利厄斯·斯莱德(Cornelius Slate)会派人袭击玩家。盯紧右边的大门,一有敌人出现就丢个雷电,可以拿下先手。

2 之后会遇到分岔路,右方是义和拳区域的战斗内容差不多,不去体验伤膝河战争,左方则是体验北京义和拳起义。选择先打哪个都可以,这里以先打伤膝河为准。

3 伤膝河部分的战斗很简单,用野马奔流浮空,然后猛攻

4 义和拳区域的战斗内容差不多,不去体验伤膝河战争,左方则是体验北京义和拳起义。选择先打哪个都可以,这里以先打伤膝河为准。

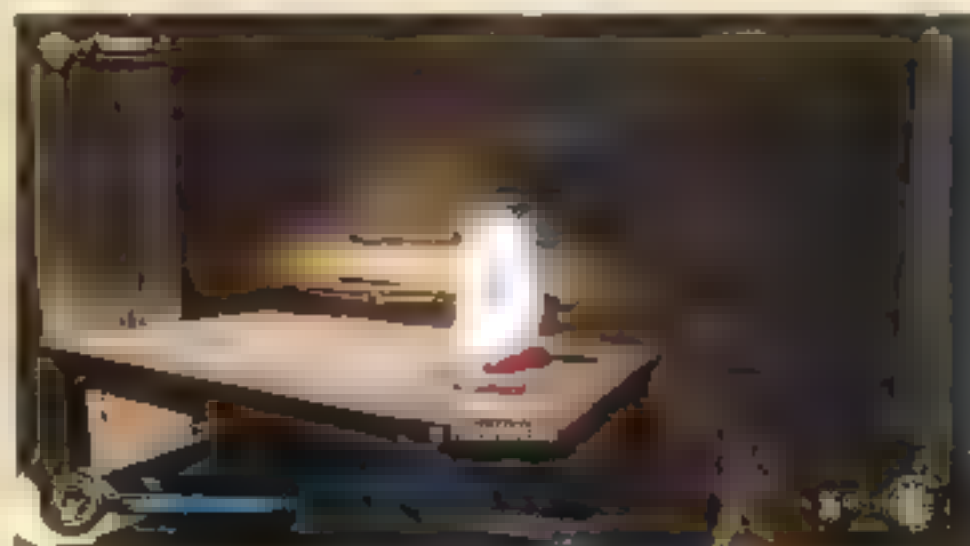
#### 收集

1 本关开始后先不要进门。进入左边房间能找到 Voxophone (Eavesdropper 30/80)。

2 进门之后等剧情发生,之后可以进入右边房间,里面有升级

道具

另外在义和拳运动和伤膝谷屠杀的场景中,各有一个小房间里会有 GEAR,可以先在清光各个场景中的敌人,等自动存档后再来刷





## Inside The Hall Of Heroes

### 流程

1 回到中央区域，大门洞开，进入第一女士纪念馆。来到中厅后，异空间物品第一次出现，玩家只要对准物品长按调查键，就可以命令伊丽莎白将物品传送到现实世界。

这里会有一场战斗，下方会有敌人大量出现，建议留在上层直接用狙击枪解决，下方的异次元物品选择带枪的尸体即可。

### 收集

注：9-10章之间没有读盘。  
1 伊丽莎白打开一扇带锁的门后，进1右转，能找到Voxophone (Eavesdropper 31/80)。

2+3+4 初次学会异次元转移能力后，消灭所有的敌人进门，前方有3个Kinetoscope (Sightseer 19, 20, 21/37)，很明显。



## Hall Of Heroes Gift Shop

### 流程

1 进入房间后第一次遇到蒸汽爱国者 (Motorized Patriot)，现阶段没有能够很好克制他的超能力，利用在场的异次元炮塔吸引它的主意力，然后来到它身后猛击齿轮弱点可以快速地打败它。

2 开锁进入房间，打开木箱发现一无所有后，离开这里。回到中

庭又是一场恶战，众多敌人不断出现，最后还有蒸汽爱国者登场，最好躲避它，让它和其他敌人战斗，不过记得趁其时间短暂，不可多用。如果觉得打起来困难，可以退到之前和第一个蒸汽爱国者对决的房间，把异次元物品中的电池和急救包传送到现实世界中使用。

### 收集

注：10、11章之间没有读盘。  
1 原路返回，看到正前方墙上写着WE DESERVE A SOLDIER'S DEATH字样时，会迎来一场大战，

胜利后进入右边的房间，可以找到Voxophone (Eavesdropper 32/80) 和升级道具，升级道具在桌上的工具箱，有点隐蔽。

## Return to the Hall of Heroes Plaza

### 流程

击败所有敌人后，进入一条长走廊，打败最后几个敌人，就可以在终点遇到已经能力过盛的斯莱德，选择放过他或杀死他，然后获得超能力“疾雷闪电” (Shock Jockey)。

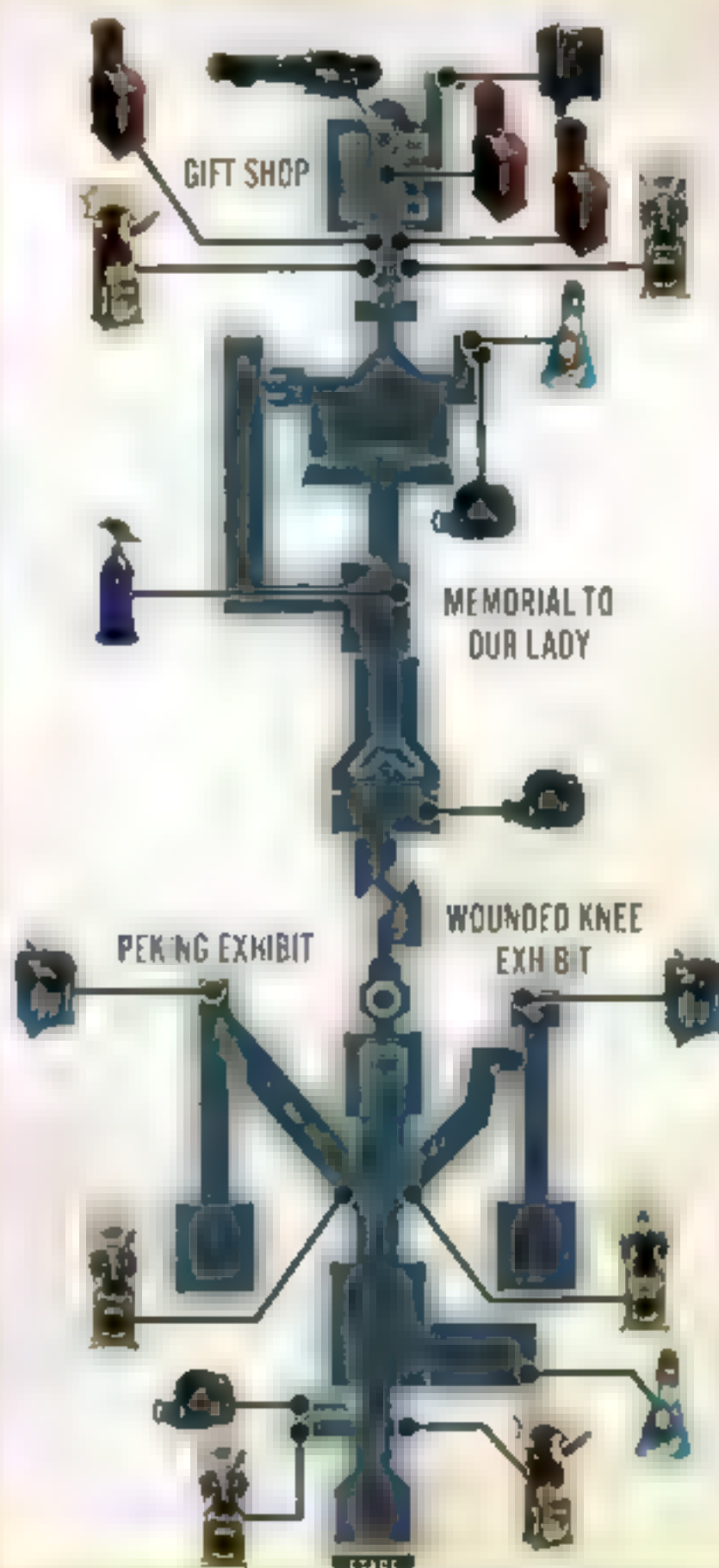
2 回头会在有水的地方遇到敌

人，给对方一个疾雷闪电可以秒杀他们，在之前的战斗中还会遇到一个第一女士狂热者，仍然是用野马奔流伺候。

3 回到大厅出口，对着出口旁的电源使用疾雷闪电就可以打开大

## HALL OF HEROES地图

适用章节：The Hall Of Heroes, Inside The Hall Of Heroes, Hall Of Heroes Gift Shop, Return to the Hall of Heroes Plaza









## Port Franklin Pier

## 流程

↑伊丽莎白被推走后,来到一个有天路的区域,伊丽莎白会试图往上爬,这里敌人会开始使用榴弹。威力不低,要小心。但把敌人杀死后也可以把榴弹抢夺过来。

2 之后会遇到伊丽莎白打开一条异空间天路 跳上同一天路 没多久就会遇到巧手匠的袭击。恩情后，玩家会和伊丽莎白重新汇合。

● 收 集 ●

\* 14 15 章之間沒有疏證

1. 当阿拉伯人伊萨被两个军人带走时，跳下老妇人前方的，在  
在腐地，能搜到升级道具。

Worker Induction Center+Function Proper

民才非夫人侵佔了中心工房會立刻遇到一個惡劣的國者。而此時！  
房還會生即警察由該建築背後。一個人建議以原互指在上。先為警察。然後  
在下層引起。應立即與該國上照法說。以圖表示。當國有再。費容。何種  
好。不好。就包內。會化得和慢。

6. 然后前往召唤电梯,前往另一个区域。

收集

4 15 16 蒙多湖没有鳊鱼 能攻到K nepescepa, Schisapn

1. 被伊列沙白教士毒之后, 立刻后转, 就能名到 Toxopne  
highlighter 22/37)

另外在这个区域打井 能够 直接 大坑里还能找到一个土罐  
锁的 还有一个 GEAR 之后时 的旁边 里面有一些道具  
可以爬升了 4 下楼梯 中间一个壁面有块

主 17 歲 / 能古館虎陽 人 提燈人 与 在 宿 帳 才 功 能 在 帳

2.4. 1 退出命令看到 一个金色的球体 上面写着 VOIR  
FUTUR 5 F NKT N 主左转

能放到 Kinescope, Sghison  
2.37) 付有亦 在 K 的下面的  
一 席而盛上能放到 xaphne  
(Favoschoppa 4000) 先别急看  
：接梯 大行里还能放一个上座  
的房间 里面有一板道具

4. 下塔林卡的一个爱国有加人视敌人为 在奥城在边矿农的 4 号 yarephou (Eavesdrippe 3 号)

## The Plaza of Zeal

### 流程

直接进入林晨 (Chen Lin) 的工作坊。到达顶部，然后见到神像处和他妻子对话，然后就可以离开。

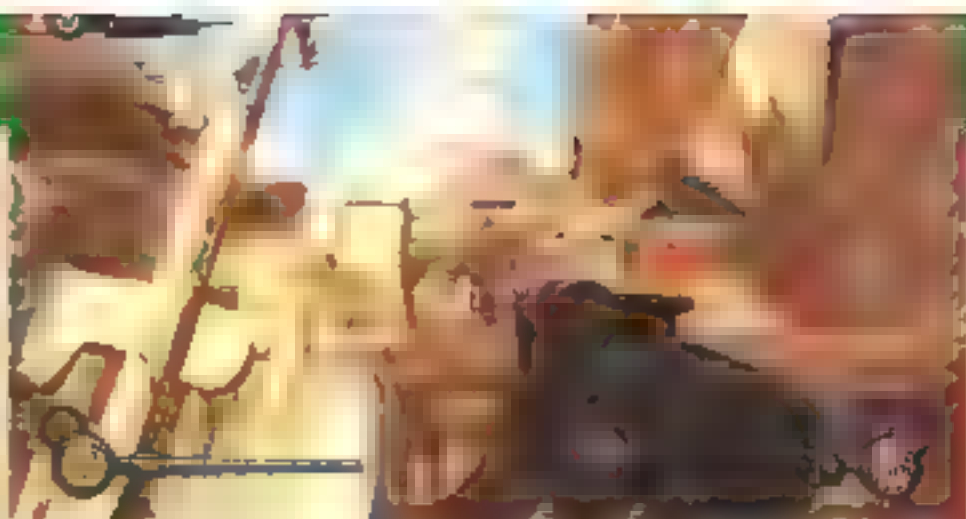
收養

† 17、18 章之间没有连接。

1. 2 下电梯后马上来到室外。先在左走，进入CHEN LUN的办公室。马上就能在桌上找到voice phone (Eavesdropper 35%)。返回记录

懷古一頁志。第一  
 杯那天的唾子上能  
 找到 Vox phone  
 Eaves copper  
 39:00)

另外在 C HEN  
LN 系的室外屋,可  
以找到一个 GEAR



## The Good Time Club

## 流程

1. 出门就会遇到巧手匠 (Handyman) 的袭击, 这是游戏中最难的敌人之一, 基本上毫无弱点, 而有心算的大多数超能力对其不起作用。正常的打法是用场景

牆面都使用攻击性的磁能，还有炮  
 械机关等。不过这里有个BUG打  
 去，从铁门游去身后，前往工作站  
 大门左前方的房间，拿起相由枪  
 然后走到铁门旁议会会（The Grand  
 Time Club）的左方，不要走太前，  
 以免引出巧手匠。往上观察，会看  
 到一个两边都有钩柱的“吊梯”，  
 而左方的吊柱下方还有一个厚木板  
 引座巧手匠是，切莫可以通过钩柱  
 吊梯，这个墙有德，然后有巧手匠  
 要跳，这个墙有网直到离开，正正  
 网旁板木件，不再移动，一会偶然  
 发动入“铁球”这时辅助章可以  
 集中攻击他的胸口，打爆他的心脏  
 从吊梯上掉下，顺便会生成血

久在俱乐部中实有 远望望。

分为三个阶段。第一个阶段是一个协作者和几个普通人在一起，不断讨论。第二个阶段是一个第一女士打暗者和几个老兵，也不难。第三阶段就有台变态了，分别是两个协作者和

与康炮塔 战不是速战速决 先把能够跟新康炮塔的热产党团员杀掉 然后再把巴口之类的场镇作为阵地 慢慢干掉其他炮塔 不然乱打乱杀容易让敌人绝境 打头几回合先走，控一下现场，会有不少好东西

3 之后，沿着台后的路走。路上有些零散的敌人，不构成威胁。进入火力号牢房，在射击所开灯检查尸体，触发剧情。此时，得观察铁展，他担心的异次元隧道。然后选择打开这个隧道门。

4 回到偏乐部员工 又会有一批普通散人+舰 回到上班之前被锁住的 已经可以进入 从偏乐那 久 可以离开这个区域

收樂

1. 易人平學40, 上端射光看到  
kinetostop [Synthgene 2437].

2-3-4 进 后跳下去，干掉所有敌人后原本锁着的门会打开。之后才有 Knee in the Back 25/37。进右边的门有开膛道具。进入后台右边的门有 Voxophone (Eavesdropper 40/80)。另外 楼还有一个 GEAR。

支线任务 4 进入地下室  
之后，干掉两个敌人，向右走。

锁匠会在火炉旁找到一个CODE BOOK。往前走有一个Voxophone (Eavesdropper 4 /80)。这个CODE BOOK关系到下一章的支线任务。不要错过。另外打开铁匣车后座里面有一个GEAR。

6. 当剧情要求原地返回时, 在刚进酒吧的那个 Kinetoscope 处 (编号 Sightseer 24/37), 会发现其位置发生了变化, 这个算是一个新的收集 (Sightseer 24/37)。

## 1999难度提示

“赶紧躲到入口下方有掩体的地方。这里不用担心炮台的火力，安心等爱国者过来。用铁骨地雷加霰弹枪的組合全力干掉。搞下来的炮台就没什么威胁了。用整条战线外线就可以轻松搞定。”





## The Plaza of Zeal

## 流程

1 刚出俱乐部又是一场大战，敌人众多，部分敌人还携带了榴弹枪并身穿重甲，最好用大威力武器尽快解决他们。其他敌人暂时留给杀人鸭群对付。等将使用榴弹的敌人消灭后再来对付他们

2 之后前往林晨的工作坊

## 收集

1·2 回到第18章的起点（即能看到FUNK MFG巨大招牌的地方），往右走然后后转，打开一扇需要开锁的门。如果之前已经找到密码板，那么伊莉莎白会直接提示你调查钟。将时间定在12点整之后墙格就会打开。里面有一个升级道具，一个Voxophone（Eavesdropper 42/80）



## The Gunsmith Shop

## 流程

1 先去修理和林晨对话，然后回到钟像处和他太太对话。之后就可以离开

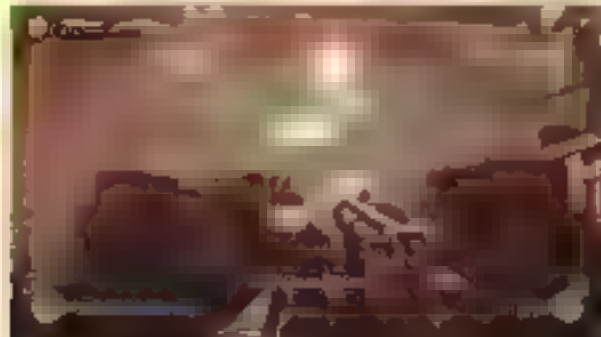
## Shantytown

## 流程

1 出门外又是一场战斗，不过敌人不多，而且手上都是普通的机关枪和霰弹枪。相信玩家可以轻松搞定

2 进入前往贫民窟的门，推动拉杆移开列车，然后进入另一个战场。这里玩家可以选多种异次元物品。推荐右方的炮塔。让其出现后敌人会以它为目标。趁机会偷袭敌人，最好立刻解决位于上方平台的敌人，因为他带着RPG

3 来到贫民意。可以先在前去



目标之前站一站。有不，全点可以拿。靠近目标时，大家会看到一个破旧的售货机和一个GEAR，这时候抬头往上看，可以看到一个异次元气罐按钮，将其转换到现实世界，因为前面有一场硬仗要打，用这个方法可以先消灭一部分敌人

4 前面不远处敌人在训话，杀死这里的敌人后，远方高塔会有两个大炮台被启动。它们攻击距离远威力高弹量大。玩家最好依靠气罐炮塔削弱它们，起码消灭了其中一个后，才乘坐天路进入战场。这个战场被一个天路环绕着。玩家需要击败十几个主要建筑中的敌人。还有一个蒸汽爱国者，然后才能够接近大

## 收集

1 坐电梯进入Shantytown后，在钟楼前左转，在尽头的一张桌子上找到升级道具

支线任务·2 回到钟楼前，不要按提示的路线走，而是直接下楼梯，进入酒吧后在酒窖里找到Voxophone（Eavesdropper 43/80）和支线任务需要保护。顺便提的是在这里还可以弹吉他，听伊莉莎白高歌一曲

3 看到有GUTTY LABOR AGITATOR的招牌后继续前进，路上有一个GEAR。再往前留意左边高处有悬挂点，上去之后在平台上有Telescope（Sightseer 27/37）

4 紧接3之后，跳下去会和敌人大战，在这里利用空中滑轨来到一处高台上可以找到Voxophone（Eavesdropper 44/80）

## The Bull House Impound

## 流程

1 一进入警察局大厅就是一场战斗，敌人先是拿着常见枪械的警察，然后是一个蒸汽爱国者。到了这个时候，玩家对于如何应付这种敌人已经习以为常了，照搬老打法即可

2 来到下层打开门，搜刮一下物品，然后就可以打开异次元隧道

3 原路离开警察局。进入下一个区域

## 收集

1 进入警察局后先不进解方的，右转进门能碰到Kinelscope（Sightseer 28/37）

2·3·4·5 之后进门，干掉一群敌人后，搜索1值能在一个房间里找到Voxophone（Eavesdropper 45/80）而上楼后打开一扇要开锁的门，里面升级道具和GEAR。在楼上的另一个房间能找到Voxophone

（Eavesdropper 46/80），旁边还有一个宝箱，如果之前曾经在上一章的酒吧里拿到过钥匙，这时就可以打开它，宝箱里有一个升级道具

6 让伊莉莎白打开异次元隧道后（会解除剧情成就Armed Revolt），沿楼梯回去，在必经之路上有个桌子，上面有Voxophone（Eavesdropper 47/80）

## The Bull Yard

## 流程

1 门外警察正在和人民解放党的革命军战斗，此时革命军是友方，但革命军之美的能力敌我不分，会令革命军变成敌人，所以尽量少用

2 杀回贫民窟，记得再搜刮收集正物品。然后就可以乘坐电梯离开这里

## 收集

1·2 回到第22章的酒吧门口，在一群照相的人旁边捡到Voxophone（Eavesdropper 48/80）。进入酒吧后在吧台上能拿到Voxophone（Eavesdropper 49/80）





## Finkton Proper

### 流程

1 出门后前往中央的办公室，取得“冲锋”(Charge)能力。这里会有大量的革命军刷新帮助玩家战斗，所以如条件允许，阻止他们去和敌人死磕。当然也要记得好好利用异次元炮塔。



## On to the Factory

### 流程

1 回到林晨工作坊，检查林晨夫妇的尸体后，启动革命军进攻工厂。

### 收集

1 再次回到林晨的房子，在门前左边能找到新的Voxophone [Eavesdropper 51/80]。

## Finkton Proper

### The Factory Courtyard

1 工厂中庭地方防卫比较严密，先拿狙击枪蹲在进入这个区域的地方，慢慢狙掉敌人。同时魅惑炮塔来帮助杀敌。第壹壹号登场时，也尽量用狙击枪解决。然后慢慢接近，同时将场景中央的异次元火箭炮塔切换过来。

2 推进到大门处时，敌人的齐柏林飞艇登场，沿着天路来到飞艇上。杀光敌人并解决守尸的蒸汽爱国者，破坏引擎后，立刻从右方的小门处往外跑，则有助道塔就可以安全跳出飞艇外。落地，杀到大门处，进入工厂。

### 收集

★ 26、27章，回卡诺盘

1 摧毁齐柏林飞艇后下来，走过巨大雕像后能找到Telescope [Sightseer 29/37]。

另外在离开前大厅里还能找到一个GEAR。

## The Factory

### 流程

1 一开始的战斗都有革命军当炮灰，不用打得太卖力，留着资源后面用。

2 一出电梯革命军就开始翻脸，所以电梯一开后先下手为强吧。

之后的大门处有新超能力“潜流”(Underflow)可以获取。拿完三后忘了回头，办公室上和附近大量的金条银条可拿。

3 中央引擎处有一场大战，首

先是各种革命军，然后一型飞艇上的纵火者也会登场，最后则是革命军的巧手匠杀了。这里有天路，玩家可以在天路上滑行并伺机用空降攻击杀死其他敌兵，然后再和巧手匠决战。打到一定程度后，巧手匠会使用新招式，将自己绑在天路上发电，以攻击在天路上滑行的玩家。此时需要立刻脱离天路，不然很快会没命。但巧手匠释放这个攻击的

时候有颇大的硬直，玩家可以引诱他出招，然后立刻脱离天路对他展开进攻。

4 解决所有敌人后，帮助伊丽莎白进入引擎内部，并分散黛丝·菲茨罗伊(Daisy Fitzroy)的注意力。剧情后安抚伊丽莎白，搜刮完物品后，进入第一女士号，先去右边趟一次门，然后驾驶飞船离开这个区域。

### 收集

1 从电梯出来后，在有FINK MFG巨大标志的小厅里搜索右上角，有Voxophone [Eavesdropper 51/80]。

2 离开上述的小厅后，并继续走到钟楼后方的平台上，有Telescope [Sightseer 30/37]。而

在剧情需要打开的门旁边有一个GEAR。

3-4：安抚了受到刺激的伊丽莎白后，左转就能拿到之前在平台上看到但拿不到的升级道具。右转则有Voxophone [Eavesdropper 51/80]。

## Emporia

### 流程

1 帮伊丽莎白打开舱门，接过男子递来的卡片，并打开钢琴，稍微走一段路，会看到被革命军封锁的地区，立刻把一个异次元气体炮塔转移过来，让它先刷一下敌人。

再开始进攻。

2 进入大厅，记得搜刮一下物品，头顶上还有一个能够转换的异次元钩挂点。

### 收集

1 经过一场大战后，前方有巨大招牌PORT PROSPERITY STATION，开锁之后里面左边又有小门要开锁的门，打开之后里面可以找到升级道具。如果你已经拿

过卡诺送的升级道具，此时就会解除全升级道具获得的成就，恭喜！

另外在STATION里进来的门上看，会看到一个异次元悬挂点上面有一个GEAR。

## Port Prosperity

### 流程

1 在缆车到达时，会带来几个革命军和一个蒸汽爱国者，不过在车场也有可以从异次元转移过来的蒸汽爱国者，玩家可以让这两个机器人互殴，先对付杂兵，再绕背搞定蒸汽爱国者。

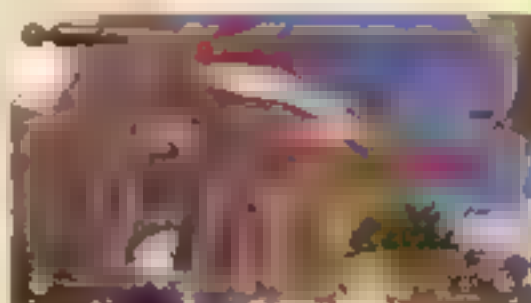
2 乘坐缆车来到另一边，路上会遇到零散的敌人，直到来到一个大厅处，上层有异次元炮塔，先启动，杀光敌人后慢慢搜刮这里，有不少物品需要拿。

3 之后的房间中有蒸汽爱国者和数个革命军一起出现，他们一开始不处于战斗状态，相信各位玩家都知道该怎么做了。杀掉一定的敌人后还会有两个纵火者登场，可以尝试把场地中的异次元电塔转移过来，只要纵火者进

入其攻击范围内，就会被电得无法动弹，如果他们不过来，可以用暗流直接拉过来。

4 在一个正面有异次元梯体的地方，上层会有两个狙击手出现，用暗流拉过来，一杀掉即可。

5 来到电梯处，会发现需要密码，回到进来时的旋转门正对看的书桌，调看上面的书籍就可以获得密码。乘坐电梯后进入剧情和下一个区域。







## Emporia地图

适用章节: Emporia、Port Prosperity

### 收集

注: 29-30章之间无读盘

1: 来到室外看到巨大的EMPORIA标志时, 在一个平台上有 Telescope (Sightseer 31/37)

2: 进入内部之后, 按指示前进, 在有两个自动贩卖机的地方右转, 留意看左边有一具尸体, 旁边有 Voxophone (Eavesdropper 53/80)。因为是在必经之路上, 所以不用担心

3: 继续前进, 前方不远的右边有一扇锁上的门。打开之后有 Kinoscope (Sightseer 32/37), 这里还有一个 GEAR

4: 看到 GRAND CENTRAL DEPOT 的招牌后, 上楼梯左转进门, 能找到 Voxophone (Eavesdropper

54/80)

支线任务-5: 打开必经之路上的那一扇带锁的门后, 前方有一个开次元墙体 (前进左转进), 然后开墙里面有 Voxophone (Eavesdropper 55/80) 和一个 GEAR, 而来到这个房间的地下室又有一个 Voxophone (Eavesdropper 56/80), 同时会触发支线任务

6-7: 触发了支线任务之后一直往回走, 直到前方出现 THE SALTY OYSTER 的招牌时, 进入这个酒吧, 搜索吧台里侧会发现隐藏按钮, 按下之后出现秘室, 里面有一个升级道具和一个 Voxophone (Eavesdropper 57/80)



## Downtown Emporia

## 流程

1 游戏中最难的战斗之一在进入这个区域后就开始了，一开始只是革命军，数量惊人，然后巧手匠突然出现。虽然巧手匠和革命军是敌对的，但他们都不会放过玩家。尽量保持低调，让他们互相残杀，最后才利用场景中的异次元物品和巧手匠周旋，可以省掉一些功夫。巧手匠的基本打法和之前的革命军巧手匠差不多，不过这个巧手匠一开始就值放电，所以千万不要在天路上停留太久。

2 战斗结束后，玩家可以选择其中一条路前往摩斯托克的住处。其实无论从左方还是右方走都可以，因为最后玩家会需要再走另外一边。个人比较推荐左方的线路。

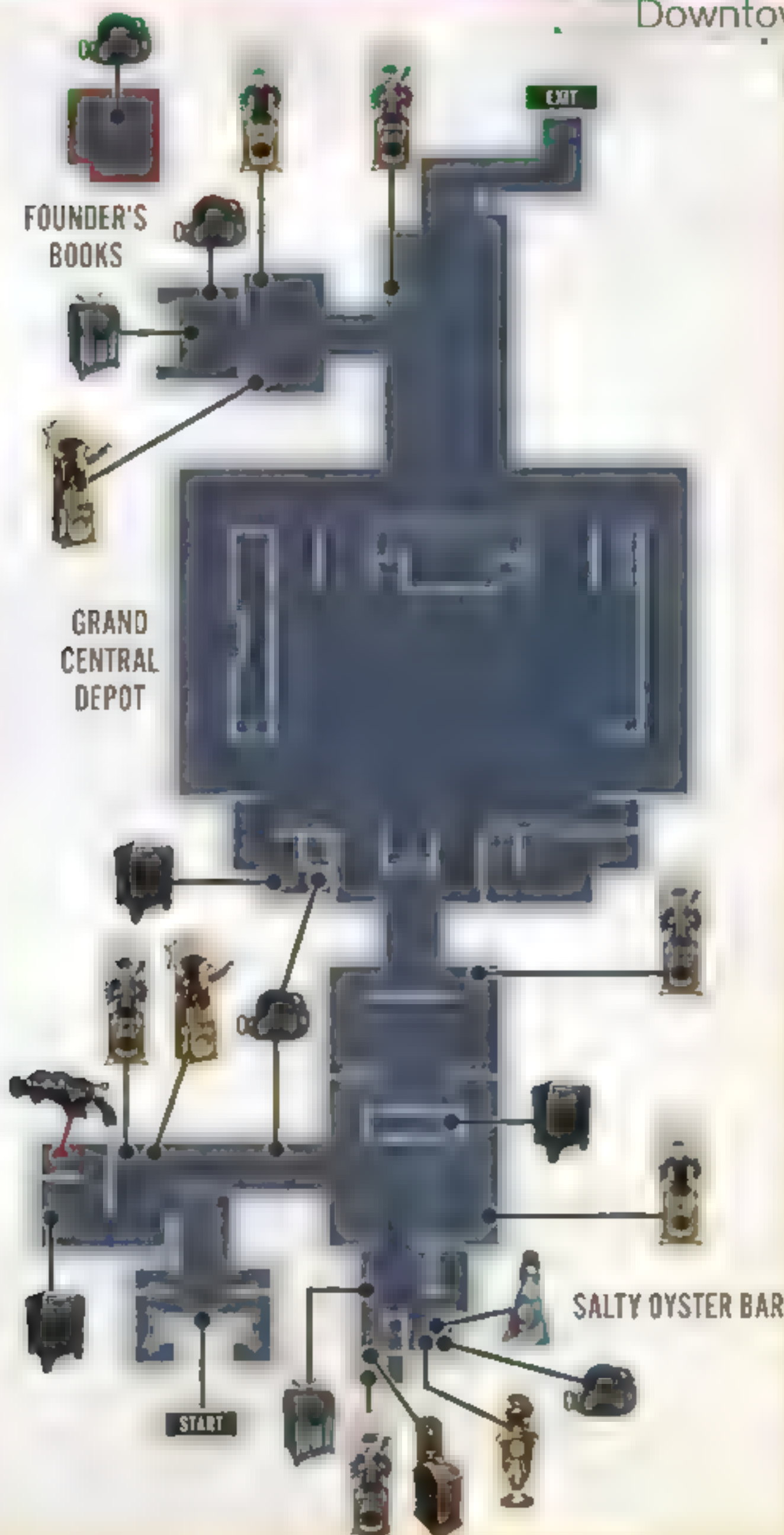
3 走过一片商店区，玩家会获得最后一个超能力“返还”(Return to Sender)。走上三个售货机面对的楼梯，对面的大楼便会出现狙击手，拉过来解决掉。

4 经过布满尸体的拐角来到上层，会遇到警察在和革命军大战，玩家自然是先看戏再补刀。唯一比较棘手的是纵火者会和蒸汽朋克者打雷场，被原攻可就不妙了。

5 到达摩斯托克大宅，调查大门。然后按照指引前往追忆花园(Memorial Garden)。

6 到达花园后记得先勘察一下地形，并补充好弹药，因为接下来要和女妖(Siren)战斗。她懂得召唤死尸变成的杂兵，本身还会大威力的远程攻击和范围攻击。常规打法是尽量消灭她召唤的小兵，然后再攻击她的主体，如此周而复始，过程非常漫长。但如果玩家有升级满魔电之吻，又拥有帽子 GEAR Storm，可以考虑用轰炸战术，即在女妖召唤小兵快完成的瞬间投出多个魔电之吻，这些大威力的火球爆炸后还会分裂，造成大范围伤害，而且在其杀死小兵后，Storm 会让这个超能力的效果再次爆发，如果这个效果杀死了另外一个小兵，又可以引发一次爆发，这种连环爆发会同时重创女妖，而鉴于她会不断召唤小兵，玩家坚持这种战术可以同时达到消灭小兵和伤害女妖的目的。当然因为比较耗费魔力，玩家记得要勤拉魔电回魔。

7 和女妖的战斗之后还会出现过程都差不多，只是场地有变化，玩家可以按照情况调整 GEAR，以达到最佳效果。





## 收集

1 上来就是战斗。结束后利用天空滑轨来到左边二楼，会看到一个带锁的门。进去之后有 Voxophone (Eavesdropper 58/80)

支线任务·2 然后打开右边 MARKET STREET 招牌下面带锁的门。首先笔直走进入失火的房子，可以找到 CODE BOOK，这是关系到支线任务的道具。然后走出这个房子往旁边的楼梯上走，走过一段路之后，又会看到一个带锁的房子，进去之后有升级道具。

3 接下来有多种走法，推荐回到起点，从1下方的 HARMONY LANE 招牌下的门前进，这样比较符合剧情的发展。在看到有异次元诱饵 (DECOY) 的地方有一间房子可以进去，里面的地下室里有一个 Voxophone (Eavesdropper 59/80)。图

面不远处有个哥德式房子里有一个 GEAR

4 从 座椅上走过后会看到左边有 康华德的 1 号屋里有 voxophone (Eavesdropper 60/80) 和一个 GEAR

5 来到一个广场上，看到一个披着红围巾的巨大雕像，旁边还有一个小的女神像。在女神像附近的裙楼旁有 Voxophone

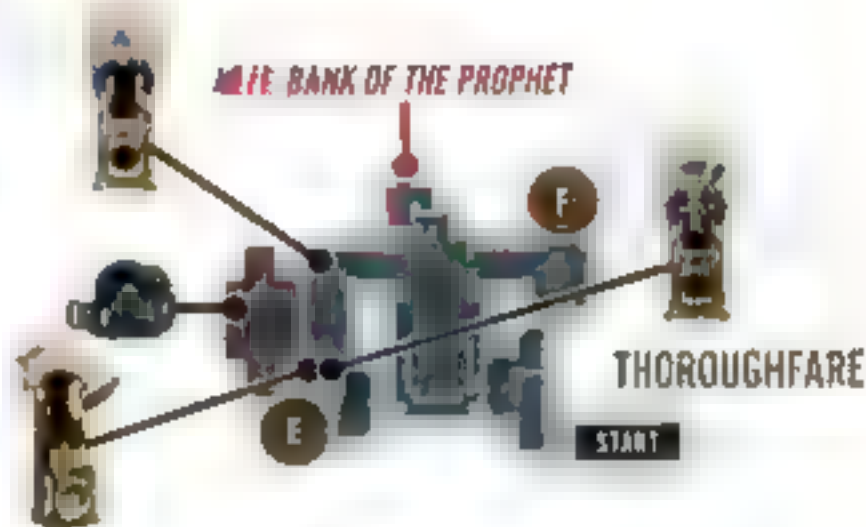
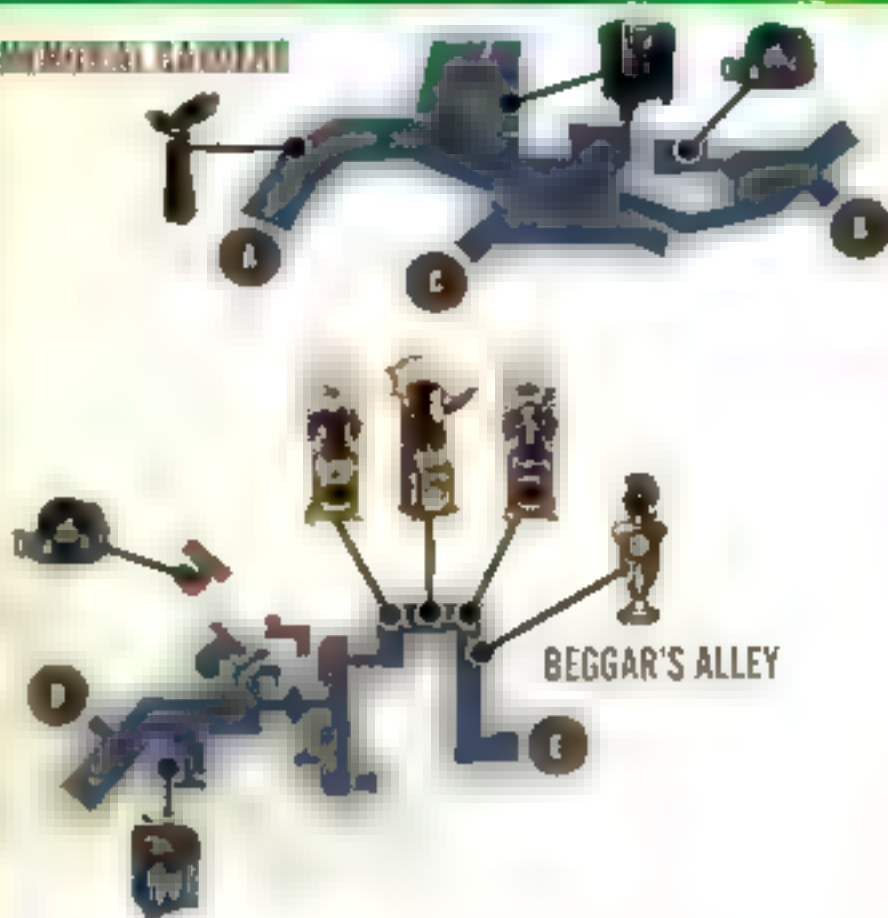
6 从 有 MEMORIAL GARDENS 招牌的门出去，前方有 Telescope (Sightseer 33/37)



## 14种难度提示

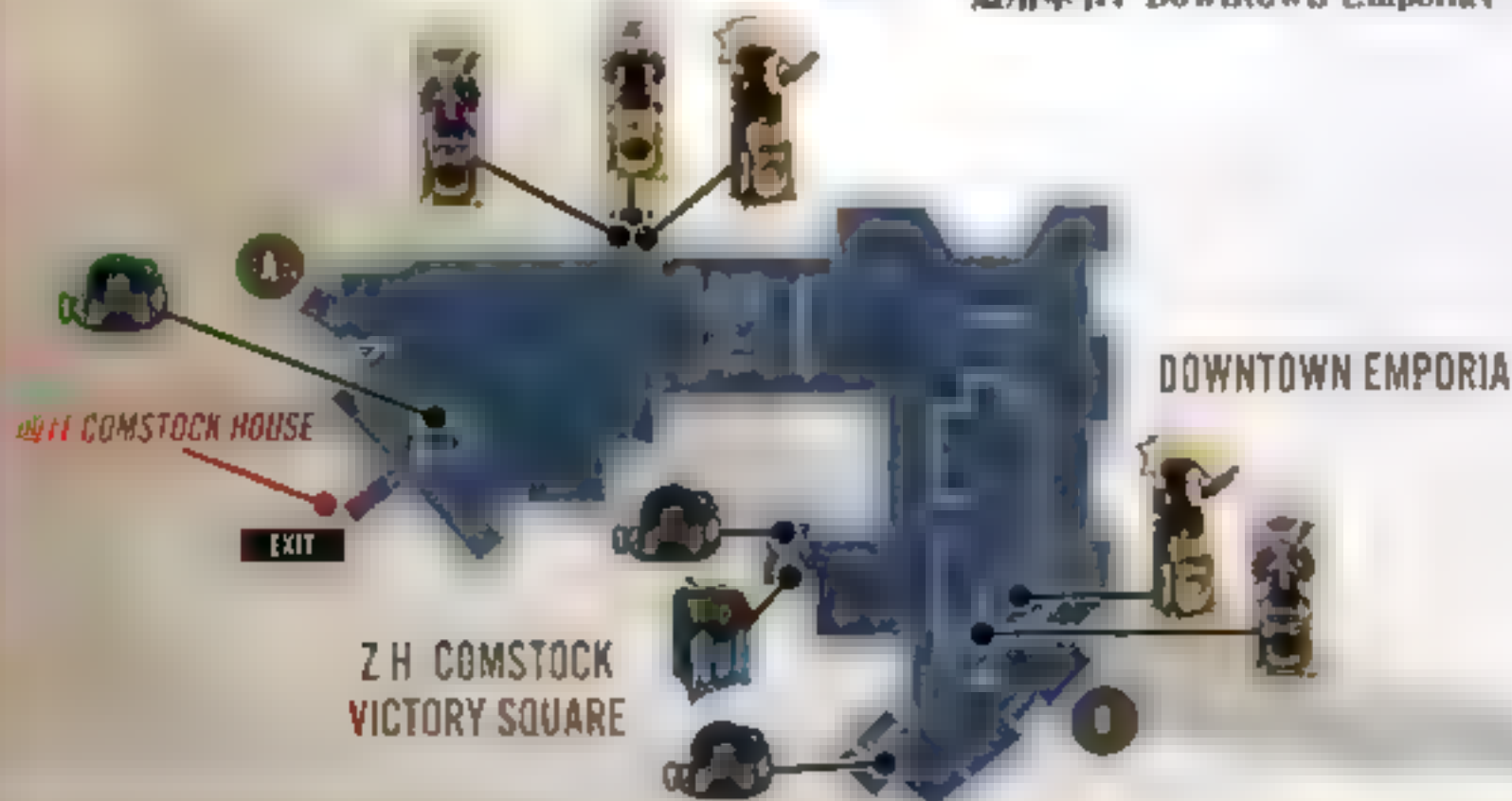
Siren 最高难度的提示。困难程度：Quick Handed, Blood to Sell, Vampire's Embrace, White-Skinned, 第一难度下。不过地上尸骸很多，基本不行可以加上 Sheltered Life 看一下看看。可以选着看头，但如此一来精力可能不够。GEAR 升

## MEMORIAL GARDEN



## DOWNTOWN EMPORIA地图1

适用章节：Downtown Emporia, Memorial Garden





## DOWNTOWN EMPORIA地图2

适用章节: Downtown Emporia、Memorial Garden



## Memorial Garden

## 流程

1 战胜女妖后，按哨援，往墓园的另边走。目的地前会有几个革命军出现，迅速杀掉，然后入内调查异次元隧道。

2 完成后继续根据提示走，路上会遇到一个纵火者，因为只有他

单独一个出现，对付起来并不难。

3 之后玩家会回到之前死过王区大战的地方，进入先知银行前会遇到两个第一女士狂热者，后面还跟着一个士兵，可以先用雷电之吻清场，再用野马奔奔搞定，接着登

场的纵火者也可以利用野马奔奔对付。

4 银行大厅里有不少敌人，不过都是些杂兵，小心不要被围攻，击杀即可。之后的长走廊区域会遇到敌人狙击手在最后未放子弹，在箱子构成的掩体后躲好，先对付杂兵，再与狙击手干掉。

5 第二个异次元隧道处，要和狂舞者交战，但因为对方现身一人打起来极其简单，先把会连里面搜

刮一番，然后再打开隧道，因为之后会和女妖打第二次战斗，战术和之前一样，所以不再赘述。

6 战胜女妖后离开银行，前往第一个隧道。稍微走一段老路，来到照相馆，解开最后一个隧道，然后就前往康斯托克大宅前，和女妖打最后一战吧。之后走入大宅，离开这个区域。



## 收集

1 战胜 BOSS 后跟随指引走，很快会看到左边有一座很厚的房子，里面有 Voxophone (Eavesdropper 62/80)。

2+3+4+5：来到一个有喷泉的小广场后，打开一扇带锁的门，这间屋子里有非常多的收集。首先，楼的一个房间里升级道具、Voxophone (Eavesdropper 63/80)，然后乘电梯带电的房间右转，有 Voxophone (Eavesdropper 64/80)，然后打开带电房间中间的异次元缝隙，会出现 Voxophone (Eavesdropper 65/80)，另外在这个小广场的另一间带锁的门里，有一个 GEAR。

6+7：进入银行后，消光大厅里的敌人，在仓库大门前左转（按指示应该是右转前进），一直走到

回墙上写着 HOARDER 的房间。如果之前有在第 31 章拿到 CODE BOOK，在这里提示调查打字机就会出现密码，里面有升级道具和 Voxophone (Eavesdropper 66/80)，另外仔细搜索这里还能找到一个 GEAR。

8+9：当看到第 2 个异次元缝隙后（在此之前可以找到一个 GEAR），先不要打开从左边过去，在一个保险柜旁找到 Voxophone (Eavesdropper 67/80)，然后打开异次元缝隙，会找到 Voxophone (Eavesdropper 68/80)。

10：从银行出来之后，按提示打开第 3 个异次元缝隙，之后会出现一个 Voxophone (Eavesdropper 69/80)。

## Comstock House

## 流程

1 推动拉杆，进入厕所，剧情后跳下所在之处，一直走，直到进入建筑当中。

## 收集

1：经过一个检查点后，你会看到前方有人在贴一张写着 NO SIN EVADES HIS GAZE 的海报。绕到这个建筑物的背后，在电梯里有 Voxophone (Eavesdropper 70/80)。

## The Atrium

## 流程

1 在电梯处，玩家会第一次遇到寂静男孩 (Boy of Silence)，他本体并没有攻击力，但也不会被击杀。头盔上发出的亮光就是他的视野，玩家进入视野中，光线会变成黄色，如果玩家没有立刻躲开，他就会进入警戒状态，发出警告并立刻传送走，同时房间中的那些精神病人就会突然群而袭击玩家。老实说，哪怕是敌目击了，这些精神病人也并不难对付，不过鉴于击败他

们需要无谓地消耗重力和子弹，各位玩家最好还是设法躲开寂静男孩的视野吧。

2 点击按钮上电梯到 1 楼，上楼，朝一个寂静的男孩进入一个实验室，控制一番后继续前进，再经过一个寂静的男孩，就会进入中庭。

3 中庭有炮塔和警卫，老习惯触怒炮塔，配合清场。来到楼上，经过一个寂静的男孩的监视，就会到达监狱长办公室。



## 收集

主 33 34 章之间无读盘

1 从电梯上来之后，向左转，向右看 Kinetoscope (Sightseer 34/37)。

2：然后回到进门的地方，小心前进，进入前方挂着 WHERE WE LIE 牌子的房间，左边有 Voxophone (Eavesdropper 71/80)。

3：在有两个炮台的地方，上楼梯在一楼左转，会看到 Kinetoscope (Sightseer 35/37)。

4 继续前进，经过全是假人的房间后，沿右手边直行，注意躲

避敌人的灯光，能找到 Voxophone (Eavesdropper 72/80)。这里还有一个 GEAR。

5+6+7：沿指示前进，看到 WARDEN'S OFFICE 的牌子后，往箭头反方向看，可以找到 Kinetoscope (Sightseer 36/37)，然后反方向走到头，进入右边的放映室，能找到 Voxophone (Eavesdropper 73/80)。继续按指示上楼，在有两个屏幕的地方可以找到 Voxophone (Eavesdropper 74/80)。楼下又有一个 GEAR。



## Warden's Office

## 流程

1 在最上层处打开开关，开启之前被封锁的门，然后会立刻受到袭击并消灭敌人。从洞开的大门处直接来到外阳台，往下一跳就可以进入电梯。按键降下，可以避免一场战斗。

## 收集

主 34 35 章之间无读盘

1：回到上一章有两个炮台的地方，下楼梯后往回看，在电梯里有 Voxophone (Eavesdropper 75/80)。

## The Operating Theatre

## 流程

1 从电梯下来，入门，直走到 21 号与老年的伊丽莎白相见，并接过卡片。然后就被传送到新的区域。

2 伊丽莎白被进行手术的区域，两边的通道都可以走，随便选一边，触怒岸头的炮塔，亮光出现的敌人，来到上层，这里有两个传送炮塔，一个让它们互相抵消，玩家专心清

兵，亮光后，其中一扇连接着电梯的大门打开，入内关闭一侧抑制器。

3 出来后会有蒸汽爱国者和小兵登场，老办法对付，亮光后另一扇门打开，入内关闭另一个抑制器，然后等待剧情结束。接着来到下方接走伊丽莎白，回到上层开锁，乘搭电梯离开。

## 收集

1+2 救出伊丽莎白后，回到楼上，在需要开锁的门的反面还有一扇带锁的门，里面有升级道具和 Voxophone (Eavesdropper 76/80)。如果你没有拿到麦卡赠送的升级道具，那么此时你才能解除对应的成就。



## The Hand of the Prophet

### 流程

1 开锁来到户外。玩家在登上先知之手号飞艇(The Hand of the Prophet)前还需要大战一场。敌人包括基尔爱国者和使用榴弹枪的敌人。不过现场有不少异次元物品可以召援。所以玩家打起来倒也不算见血奋战,而且敌人都是老面孔了,按照

弱点 对付即可

2 到码头处,装上A型飞艇推动拉杆。前往先知之手号,路上会遇到几波敌人。玩家必要时可以用拉杆点跳到对方船上大开杀戒。不过事后要记得就回自 船上

### 收集

1 2 来到室外消灭一批敌人后,前面有一个紧闭的门。里面有Voxophone(Eavesdropper 77/80)。之后按指示前进,在上飞艇前你将找到最后一个望远镜,成就“Sightseer”解锁!

## Hangar Dec

### 流程

1 来到船上的停机处,有两条路直通终点。随便选一条路!有敌人和炮塔。但没有特别难缠家伙。在终点处放下基尔爱国者的空投包。清空天路。然后前往第二层

在清空第一批敌人后,当玩家进入天路时,会有革命军士兵。用天路和其他点线或用整个甲板的路通作为战线都可以。上船后他们。全部是叛军的基尔爱国者。要小心对付。不要落在天路。成了靶子。

### 收集

第一次上天路后,游到另一侧。这里的敌人。然后再次启动天路的控制。前往后部。有一个上锁的门。里面有Voxophone(Eavesdropper 74/80)。

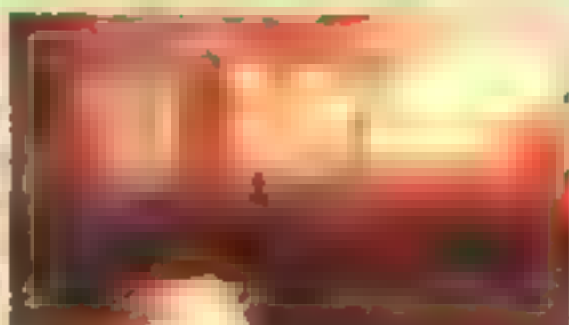
## Engineering Deck

### 流程

1 解决第一层的敌人后,来到第二层。进入内部。这里仍然有天路,而玩家的对手则是巧手派。虽然是老对手了。但在此处狭窄的空间中,还有杂兵骚扰。玩家需要非常小心地保护自己。同时利用那些异次元物品

来对付杂兵。如。自己在巧手匠的追击。保存机会

2 解决所有敌人后,前往目标处。乘搭天路前往指挥甲板。见到康斯坦丁后。开始是精彩的剧情。等完结后沿着打开的舱门来到最上层,结束路程+7



### 收集

1 2 当看到伊莉莎白那巨大壁画时。进入上 楼。这里有两个不起眼的房间,里面各有一个Voxophone。成就“Eavesdropper”解除!至此《生化奇兵:天恩》的全收集之旅结束

## Command Deck

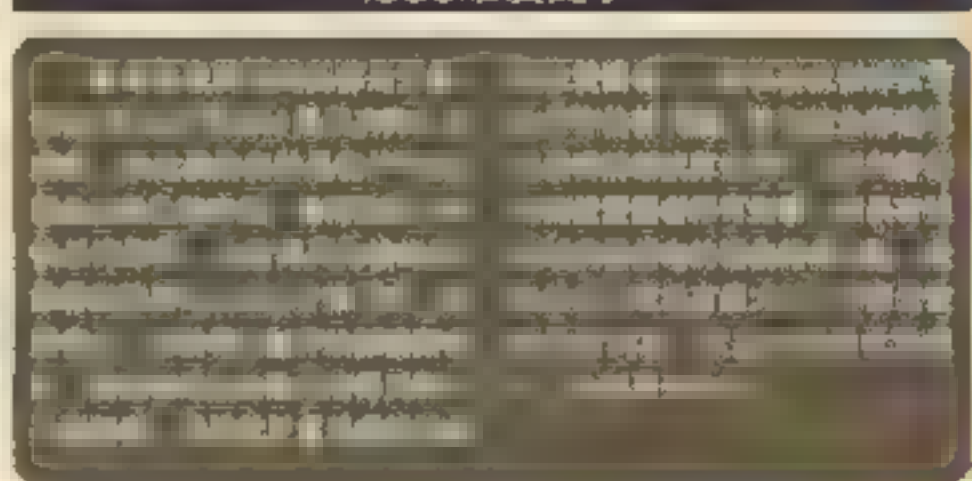
### 流程

1 这一战是最终战。难点不是保护玩家自己。而是飞艇不爆炸。也就是保管室外那个蓝色的巨大圆柱。敌人的攻击重点会在这个圆柱。所以玩家需要的是有耐心。并且不断精准射击造成敌人的A型飞艇和齐柏林飞艇。故前期需要主角尽量在角落处放的血血最痛。要是被打。就输。

当所有大型炮台的飞艇被一破后,齐柏林飞艇登场。并且会向甲板

发射两个基尔爱国者。这些机器人基本上只会攻击圆柱。不会攻击玩家。而且被破坏后会立即有两个新的爱国者被投放到甲板。玩家需要耐心等待才能不被炸飞。可以中止这个过程。而在期间。玩家需要尽量破坏甲板上的敌人。当飞艇被破坏。甲板的敌人也全数消灭后。前往船舱与伊莉莎白对话。本作的战斗部分就此结束,余下的都是剧情。请各位玩家慢慢欣赏。

### 1999难度提示



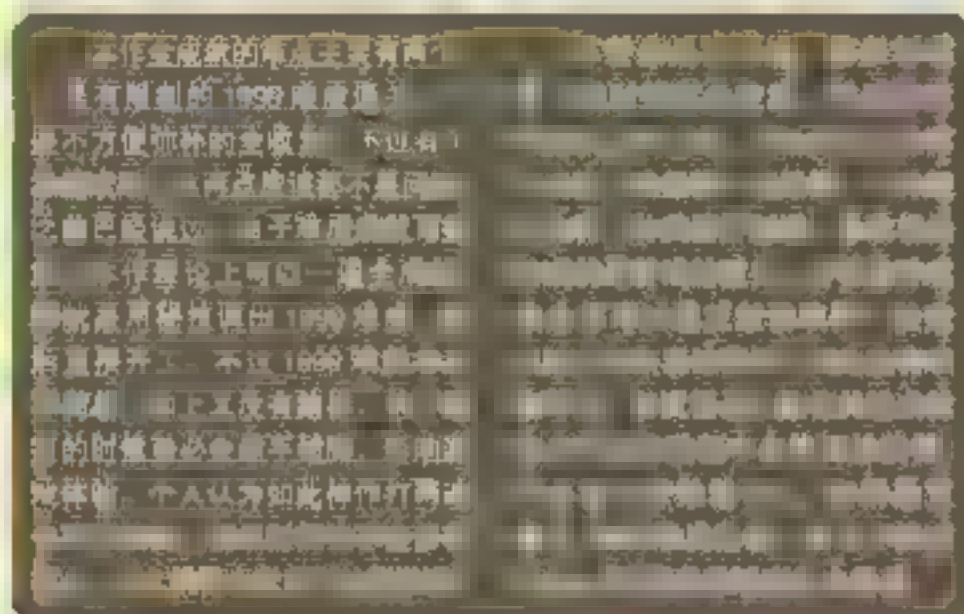


# 全成就攻略

目前本作只有 1000 点成就，不过已经确认会有 3 个剧情 DLC，追求完成率的朋友需要稍微注意一下。当然，作为一款单机游戏，本身素质又高，就算有 DLC 也没什么好犹豫的，大家赶紧入坑吧！

## 全成就路线图

总成就数	1000 点 50 个
难度	★★
在线成就点数	无
全成就所需时间	15-20 小时
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	有
有无作弊	有
有无成就BUG	无
特殊要求	无



### 剧情及通关

**Written in the Gears** 5★  
成就说明：剧情相关

**Welcome to Monmouth** 16★  
成就说明：剧情相关

**Shack Tangles** 16★  
成就说明：剧情相关

**First Class Ticket** 10★  
成就说明：剧情相关

**Armed Revolt** 10★  
成就说明：剧情相关

**Working Class Hero** 25★  
成就说明：剧情相关

**Blood on the Streets** 25★  
成就说明：剧情相关

**Highway Learning** 25★  
成就说明：剧情相关

**The Bird or The Cage** 25★  
成就说明：剧情相关

**The Soldier** 10★  
成就说明：EASY 或以上难度通关

**Saw the Elephant** 25★  
成就说明：NORMAL 或以上难度通关

**Signe Good Pinkerton** 50★  
成就说明：HARD 或以上难度通关

**Auto Lang Syne** 75★  
成就说明：1999 难度通关

**Stripped and Stripped Down** 10★  
成就说明：解锁 1999 难度

**解锁方法**：正常来说需要通关一遍才能解锁 1999 难度，但只要在新画面将光标指向 PLAY GAME，然后输入特殊指令，即可解锁 1999 难度，指令为：\* \* \* \* \* B A  
打过 1999 难度可以解锁全部难度相关成就/奖杯

**Scavenge Hunt** 75★  
成就说明：打过 1999 难度并不需要在 Dollar Bill 型自动贩卖机上进行过任何消费

**解锁方法**：如前所述，该成就仅要求不存 DOLLAR BILL 型自动贩卖机里消费，换句话说就是不能花钱买血买子弹，至于改造武器、强化能力是没有问题的。用能力买 DOLLAR BILL 的钱也是可以。

### 杀敌数相关

所有的杀敌数相关成就均为累计，不算是多周目有效，就连在同一档看点反复刷都可以。

**Industrial Accident** 5★  
成就说明：用近战处决干掉 20 个敌人

**解锁方法**：近战处决是指当敌人头上就出现技能图标时靠近并长按 Y 键（默认键位）时发动的白刃处决。

**Aerial Assassin** 5★  
成就说明：用空降攻击（Sky-Line Strike）干掉 20 个敌人

**A Real Pistol** 5★  
成就说明：用手枪（Pistol）干掉 25 个敌人

**Paranoidly Reciprocal** 5★  
成就说明：用机枪（Machine Gun）或 Repeater 干掉 150 个敌人

**Street Sweeper** 5★  
成就说明：用霰弹枪（Shotgun）或 Heater 干掉 50 个敌人

**Big Game Hunter** 5★  
成就说明：用卡宾枪（Carbine）或 Burstgun 干掉 100 个敌人

**Loose Cannon** 5★  
成就说明：用手炮（Hand Cannon）干掉 25 个敌人

**On a Clear day** 5★  
成就说明：用狙击枪（Sniper Rifle）干掉 30 个敌人

**Here Little Piggy** 5★  
成就说明：用榴弹枪（Voey Gun）或 Hail Fire 干掉 30 个敌人

**Master of Pyrotechnics** 5★  
成就说明：用 RPG 干掉 20 个敌人

**Seasoned to Taste** 5★  
成就说明：用曲机枪（Crack Gun）干掉 30 个敌人

**Web Bounded** 10★  
成就说明：用 8 种超能力打中敌人

**Vigorous Reposition** 50★  
成就说明：用超能力或受超能力影响的敌人干掉 75 个敌人

**Don't Let Your Money** 25★  
成就说明：让 3 个敌人同时被 1 个超能力陷阱命中，成功 5 次

**解锁方法**：陷阱是指长按键发动的超能力，在敌人密集的时候很容易达成，例如后期的 Siren 战。



### Combination Shock 50点

**解锁条件** 完成8种超能力组合

**取得方法** 8种超能力组合分别是：

Possession + Shock Jockey  
Possession + Devil's Kiss  
Devil's Kiss + Charge  
Murder of Crows + Devil's Kiss  
Murder of Crows + Shock Jockey  
Bucking Bronco + Devil's Kiss  
Bucking Bronco + Charge  
Underlow + Shock Jockey

### Mind Over Matter 10点

**解锁条件** 用被魅惑的机器干掉20个敌人

### Tear em a New One 25点

**解锁条件** 打开10个异次元通路

### Strange Bedfellows 10点

**解锁条件** 用从异次元特殊召唤过来的帮手干掉20个敌人

### On the fly 10点

**解锁条件** 在天路上干掉30个敌人

### Bolt From the Blue 25点

**解锁条件** 在天路上爆掉5个敌人的头

### Hazard Pay 25点

**解锁条件** 利用环境互动干掉10个敌人

**取得方法** 环境互动是指对着水用电、对普通烟火这种手法。其实由于 Devil's Kiss 杀死人后会留下油，完全可以在人多的时候往扔 Devil's Kiss 来达成效果。例如第8章下电梯后的那个广场上，有一群兵正在接受训练。

### Bon Voyage 25点

**解锁条件** 将20个敌人推下去摔死

**取得方法** 学会 Underlow 后就十分简单。后期有大把机会解除。

### Sneak Shoot 25点

**解锁条件** 杀死5个正在下落的敌人

**取得方法** 用 Bucking Bronco 将敌人弹空，然后换上原弹枪等大威力武器，待其落下时补上一枪，很简单。

### Lost Weekend 10点

**解锁条件** 在醉酒状态下干掉5个敌人

**取得方法** 要在短时间内喝下数瓶酒才能进入醉酒状态。推荐在第4章解锁。进入室内后（即有支线任务所限的钥匙的区域）左边就有一个小酒吧，而且敌人也

不少。第22章 Shantytown 也有一个酒吧（即伊丽莎白唱歌的地方）。

### David & Goliath 10点

**解锁条件** 干掉20个重型敌人

### Heartbreaker 10点

**解锁条件** 仅用射击心脏的方法干掉一个 Handyman

**取得方法** 攻略中有提及，最佳地点是在第19章从林恩家里出来之后，利用BUG卡位法定住 Handyman 之后慢慢打即可，旁边的工厂里有现成的狙击枪。

### 收集相关

### Drops of Success 5点

**解锁条件** 同时装备4个GEAR

### Killed out 10点

**解锁条件** 将一种武器和一种的险力全部升级

**取得方法** 有一定几率出现BUG不解锁成就。如果遇到的话就迅速跑到前一个检查点即可，不是什么大问题。

### Running the Bar 10点

**解锁条件** 将血量、灵力、护盾中的任何一种开满

**取得方法** 正常游戏中有24个升级道具。如果玩家平均分配（如8-8-8），则将无法解除这个成就。而且无法补救，请注意！如果是购买过季卡的朋友，因为有29个升级道具，无论怎么分配都是可以的。

### Get the Most Out of Your Machine 25点

**解锁条件** 收集游戏中的全部升级道具

**取得方法** 正常游戏中有24个升级道具，玩家必须在通关流程中全部拿齐，如果错过是不能用选单的方法补齐的。

### Sightseer 50点

**解锁条件** 使用过游戏中全部的 Telescope 和 Kinotoscope

### The Rapueltsh Type 25点

**解锁条件** 让伊丽莎白打开30个锁

### Eavesdropper 50点

**解锁条件** 收集所有的 Voxophone

### Grand Larceny 10点

**解锁条件** 在自动贩卖机上累计消费1万元

### Coin in the Cushion 10点

**解锁条件** 按到两百个物体







× 华永盛

カ力 龍虎陣

安田 心の永恆

上層目最常規座是失約18小时友者

カ力 龍虎陣

カ力 龍虎陣



## 基本操作

操作	作用
方向键	移动/道具
B	普通攻击
X	手里剑
Y	发动查克拉
A	投技
左摇杆	角色移动
LB	防御攻击
RB	防护攻击
LT	替身术
RT	防御
START	菜单

## 进阶操作

### 查克拉

按住Y键即可开始查克拉。此时处于无防备状态，对方可以

趁手里剑进行干扰。查克拉多半在对方在背后使用，有了防御性的防护后便可一定程度上保证在查克拉时的安全性。

### 移动

**A A** 连点两下A后根据左摇杆的输入位置，玩家会做出大幅向一侧跳跃的动作。多用来躲避敌人的攻击，正面命中敌人会有攻击判定，之后可以拉各种空中连技。这种移动方式不消耗查克拉，但相比查克拉冲刺要慢一些。

**Y+A**：查克拉冲刺，按Y发动查克拉后按A即可作出瞬间接近敌人的冲刺动作。在冲刺动作下玩家可以挡掉所有手里剑攻击，命中敌人后同样有攻击判定，可

以连日发动连技。是最为常用的起手近身动作。如果左摇杆向左控制会瞬间近身敌人。

**查克拉取消**：本作依然保留了查克拉取消系统，使用方法为在连击中输入Y→A便可消耗查克拉快速取消连击的动作。这个系统是非常好的连续攻击手段，对于消耗替身量为主的战斗来说非常实用。



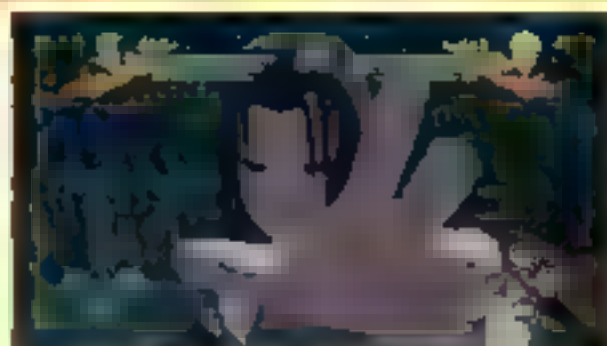
### 攻击

**普通攻击**：游戏中只要连续输入B即可进行华丽的连续攻击。途中将右摇杆向上、下。不同的方向推可以使出不同的连招。多数角色以日连击为主，也有部分远程进攻角色以X连击为主。

**投技**：按下RT防御中再按B即可发动投技，投技一般发动速度较慢，根据角色的不同，投技距离会有些许变化，发动速度也会不同。投技可以掺杂在普通连续攻击中，对方如果不断防御除了连续攻击破防外，还可在途中对其使用投技。用替身术绕背后发动投技也是不错的进攻手段。

**手里剑**：手里剑是远程专用，威力稍小，多半用来牵制敌人。部分角色以X键攻击为主，所发射的则不只是手里剑，可以使用连续按X键的方式远程攻击，比较霸道。此外，在发动查克拉后使用手里剑会发射威力更高的查克拉手里剑，可以顶掉普通的手里剑。部分角色发动后还会发生状态变化，比如鸣人的风魔手里剑等。

**防护攻击**：防护攻击不仅可以帮助玩家攻击敌人，更多的情况下是用来保命。尤其在替身槽用完的情况下被敌人抓到，此时发动防护方可化险为夷。根据玩家发动防护攻击的次数，防护槽



会逐渐上升，上升至50%的状态可以发动特有的效果。防护可以设定为攻击、防御、替身三种类型，在防护槽上升到50%的状态下，攻击型的角色会在玩家对敌人使用连续攻击时追加攻击，还会在玩家使用吹飞攻击后追击。防御型的防护会在玩家替身时出现面前进行防御。替身型防护会在中对方奥义后帮玩家抵挡奥义，之后相当长一段时间无法使用替身防护，将防护槽蓄满玩家便可发动连续奥义，连续奥义发动方法为连按二下Y键，此时玩家会处于红色查克拉状态，之后攻击命中敌人后便可发动威力巨大

**奥义**：按Y发动查克拉后按B即可发动角色特有的奥义，根据角色的不同会有较大的技能差异，威力相较于奥义来说较小，但是发生快，部分角色如雷牙等发动速度非常快，且有较长的奔跑距离，也有类似天天、迪达拉这种在远处追踪性能很强的奥义。防御型奥义如鸣人的螺旋丸可以进一步力，威力后攻击方式与之前会有些许变化。

**奥义**：按两个Y发动双重查克拉，再B即可发动角色特有

的奥义，奥义具有发动速度慢威力强的特点。大部分奥义发动后可以挡下手里剑攻击，但并不具备无敌效果。不少角色的奥义威力很强，带有追踪效果，可以攻对方不备，勘九郎的秘传秘技蜈蚣助的麒麟对付AI都有非常好的效果。

**觉醒**：角色的HP减少到一定程度后查克拉槽会多出一格的提示，此时将查克拉蓄满即可发动角色的觉醒状态。觉醒之后部分角色在形态、攻击方式以及忍术上会发生根本上的变化，比如奇拉比的八尾形态、佐助的须佐能乎等。觉醒后攻击力翻倍，对手的投技以及奥义完全无效化。可以使用替身术和忍术，但不能使用奥义，不能发动奥义。本作觉醒后，原本的防护攻击键位会变成一些特殊攻击，由于觉醒后攻击形态会发生较大的变化，比如雷影可以瞬间绕背，须佐能乎的八尾攻击等，会显得非常实用。不少角色（如雷等）在觉醒后攻击力大幅上升，也有不少角色在觉醒后并不会发生形态变化，只是单纯的攻击力上升。觉醒后有时间限制，时间一到会回到觉醒前的状态，且一段时间内无法再次觉醒。



### 防御相关

**替身术**：在对方攻击瞬间按LT即可发动替身术回避对方攻击，是游戏中最实用的回避方式。替身槽在一段时（大约14秒左右）不使用会全部快速恢复。玩



家只有在替身槽高于对方时才适合主动进攻，否则非常被动，所以防御为主。替身槽会随攻击全部恢复，而在恢复期间使用替身的话，替身槽不会再恢复。被攻击替身槽也会慢慢增长，但是幅度非常之小。

**防御**：按住RT为防御，不过在防御一定次数敌人的攻击后便会被破防，破防后短时间进入晕状态，此时迅速转左摇杆，快速按攻击键可以快速清醒。



## 使用工具

周興哲

# 流程战斗指南

《序》 凡此各本

種類	銃身	弾重	装弾量	備註
歩兵	銃の男	4	2500	3000発 射撃クナイ×3
	冠特攻 木ノ防壁			3000発 砲丸の丸×3 鉄丸×3
高機	木ノ防壁	2	1000	2000発 砲丸×3 射撃クナイ×1
	銃の男			3000発 砲丸×3 鉄丸×3

## 11.5 会议类

ラーメン一食に悔がえ



**Figure 1**

設備要件	要電要件	補遺	要電
紋→磁石	遠成20連出	3000円、チクタク回復液×3	カルビ井出

鳴人、ササキ、ササキ、ササキ、ササキ

数量	单位	数量	单位	数量	单位	数量	单位
5000	角	2	个	2	个	2	个



切换到佐助这边 前往指定地点发生战斗

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	对手攻击力+10	6000两 万灯×2	秘药并ヨ×1

战斗后可以使用佐助(五影会谈)/水月/重吾/香磷/音忍(曾我爆弹)

### 騒然の五影会谈

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	体力维持在60%以上	7000两 真つくり弁当×1	半影刺针券×1

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
一路来到五影会谈之间	体力维持在40%以上	7000两 真つくり弁当×1	半影刺针券×1

名称	战斗	难度	评价値	報酬
豪傑	無限の刀	4	4000	7000両 雷鳴忍術巻 初級編×1、タコ きりぎり×1
英雄	必殺の刀	1	1500	7000両 雷鳴忍術巻の制法書 巻×1

在这场战斗中玩家将体验到本作新加入的战斗方式。这种以一敌多抽动作部分比较简单易懂。没什么复杂的系统，基本上就是让玩家打屠戮的。在这裡攻击时



掉一个敌人后按下A即可锁住来1用。这个部分S评价主要是在战斗到下一个敌人面前时能连杀。其中要杀所有敌人都不支持，若左上角的槽会在战斗中不断闪烁，则拿不到S评价。最后的BC-S累 攒满之后输入YYB即可进入敌人要开始攻击时进入群战的OTE模式。此时只需1 后面会有一个支援 面对的连续按对按键即可一一击倒。战斗会有所区别，玩家可以根绝难易程度在敌人多的场景再使1情况适当选择

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	对手的攻击力+10的情况下 战斗结束 时 将体力维持在40%以上	7000两	秘药×3

### 开始角色

## 人の大柱力

### この場を一時商れや頭を冷やせ

操作鸣人前 指定地点后发生对话事件

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	敌人攻击力减少	6500两	巾着の型紙 青×1

对话结束后改为奇拉比情节

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	对手的攻击力+10 我方查克拉	8000两 雷鳴忍術巻×1	ラップ 并ヨ×1



### 开始角色

操作佐助前 1 待场 1 过程中会有多场前哨战 等待玩家，没什么难度

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	体力维持在60%以上	6000两、共斗战术指南×1	秘药子×2

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	体力维持在60%以上	10000两 秘药子×1	秘药子×1

クンノウノフルトノ開放

操作改变为鸣人，剧情后发生战斗

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	体力维持在60%以上	8000两 秘药子×1	クンノウノフルトノ開放

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	体力维持在60%以上	7000两	秘药子×1

### 英雄と真価者

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力维持在60%以上	7000两 秘药子×1	ゴマたまセット×1

名称	战斗	难度	评价値	報酬
豪傑	五つの時	4	5000	10000両、肉体的忍術ノ巻×1
英雄	別れの日	1	5000	忍界年表のページ×1

这场战斗为本作中1 难度 战斗回忆战 开始的鸣人则仿 本 上 在 平 常 的 战 斗 和 传 说 的 战 斗 另 一 场 回 忆 在 篇 章 后 的 那 部 各 有 一 个 除 魔 动 作 可 以 拿 到 1 场 对 决 在 画 面 切 换 后 YB 即 可 再 场 战 斗 都 有 一 次 回 忆 战 斗 一 般 A 都 会 配 合 你

## ナルト出生

### 懐かみを覚えて

前往真実の波の里 之后前往尾兽窟深处

胜利条件	奖励条件	报酬	奖励
战斗胜利	战斗结束时，将体力维持在60%以上	7000两	秘药子×1

战斗中进入究极の決断



## 究極の決戦

登場	敵	得意	経験値	報酬
主人公	己の力で	5	7000	6000両、口裂きの型紙 紙×1
英雄	協力タッグ	3	6000	キラビのサポートあり

本場战斗分为两个部分。选英雄路线的话前半部分会有奇拉比帮忙战斗。按下LB可以召唤其给予九尾痛击。九尾比预想中要水不心。发动雷卡拉冲刺后在对其连续攻击后使用必杀术可以提升最大攻击输出。九尾的尾巴横扫可以直接用替身术回避。偶尔跳起后的击重攻击可以用横移或者替身术来应对。此外九尾的直线尾焰玉激光威力不低。不过由于是直线攻击，不难躲避。使用必杀螺旋丸[Y+R]可以将九尾打倒倒地状态。此时可以按住Y键来恢复生命值。

攻击可以且将九尾放倒。抓住此机会可以给予其痛击。利用幸久奈的援护攻击可以直接打断九尾的动作。九尾会在战斗中会使用地面产生爆炸攻击。范围会有提示。多移动便不难躲避。它的击重攻击余波会从地面扩散。跳跃或者替身术来躲避。抓住攻击的路线为因可以横移躲避。在这两种攻击发动后+是停食倒下任凭鸣人宰割。在之后的战斗中九尾有可能会用尾焰攻击地面。此时若至尾焰附近按Y可以进入一次OFE。成功后鸣人会获得一部分能量，从而有机会发动之后的YYB大威力攻击。

在鸣人与妈妈的剧情结束后战斗进入第二回合。这次九尾会处在一个较高的位置来攻击到。玩家必须等待其倒下后时机来进行攻击。鸣人母亲幸久奈的援护



## 非敌角色

## 《五》助走する者

## 現実の道へ向かえ

前作裏の道で発生した事件

## 風VS鬼院

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	对手攻击会则被对方击败	高文でトドメをさす	10000両 前巻の、くみり×1

完成后高文(要虎)使用可能

## 小南VS前从者

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	奥义连续下地	10000両	身代わり月九太×2、 チャクラ対しの札×3

完成后小南使用可能

## 現実の道に向かえ

前往现实的道，对话后发生战斗

## 鸣人(九尾尾兽衣)VS奇拉比

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	HPを回復量減らす 維持在80%以上	8000両	チャクラ小活性パント×3

## 土影VS迪达拉

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	HPを回復量減らす 維持在80%以上	8000両 爆弾研合 法 改造版×1	起爆札 席×

## 大川VS兜

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	使用4次援护攻击	6000両 秘伝の調 合法×1	忍界年表のページ×1

完成后兜使用可能

## 大川VS月

## 最新情報

前往现实的道的里，之后前往尾兽遗迹深处

## 九尾VS迪达拉

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	使用2次援护攻击	6000両 秘伝の調 合リスト×1	忍界年表のページ×

完成后ネー 忍界大战1/キハ 忍界大战1/シノ 忍界大战1/ヒナタ 忍界大战1/カンクロウ 忍界大战1/テマ 忍界大战1/サイ 忍界大战1/テイダラ 砂土特生が使用可能

## 第5部队

## 三船VS平鬼

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	受到对手攻击会全入 破壊状態	15000両 爆弾運 の札×1	秘伝の調合薬×1

完成后平鬼 砂土特生、ミフネ使用可能

## 第3部队

## カカシVS再不斩

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	再不斩被回復	10000両 木ノ叶 隠れ井戸×1	起爆札 席×3

## 助走の七人众

## 究極の決戦

登場	敵	得意	経験値	報酬
主人公	全部消灭	6	8000	
英雄	各個击破	3	7000	

## 風VS七人众?

勝利条件	失敗条件	報酬	賞品
战斗胜利	战斗中HP 残存率 維持在40%以上	20000両 前巻の 調合 上級調合×1	起爆札 席×3

本作的BOSS战部分建议选1，但只有一场战斗要打。如果选择保持传说路线，两种路线固定在最后1英雄路线的话则需要分别使用1场是卡卡西与再不斩的较量。1慢、孝和凯与分开的7人众分别选择传说路线则会以一敌七。1战斗，并且这三场战斗提升评价









# 关卡挑战

## イカズチ沙漠に向かい、忍達合と合流せよ

与同伴会流过程中发生战斗

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利	在战斗中使8次替身术	2000両 忍者の砂薬×3	心機の絵巻書×3

イタチ(秽土转生)が使用可能

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利	战斗结束后体力维持在80%以上	2000両 チマクラの忍界大会のへ	研究の札×1

长门(秽土转生)が使用可能

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利	战斗结束后体力维持在80%以上	15000両、チマクラの忍界大会のへ	研究の札×2

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利 对平助 新力+5	战斗结束后体力维持在80%以上	15000両 超チマクラ増しの札×2	砂隠集会所×1

我爱罗(忍界大战)使用可能

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利	忍术解除恢复	5000両 特殊の中人自伝の札×2	文×2

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利 对平助 中道防	忍术解除恢复	10000両 忍の忍と隊×1	カミナリお宝×1

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利	高文解除恢复	10000両 忍の忍と隊×1	二色だまセット×1

# 十和八の道

## 未来を懸けて

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在60%以上		

中途进入究極の決断

道徳	道徳	道徳	道徳	道徳
英雄	五助の力	8	10000	30000両 占式 肉体系性率ノリ
英雄	創造再生	5	10000	

与组织的战斗即便拿到S级也没什么难度，不过之后的分支推荐大家选择英雄，给自己添堵。本章的特殊奖励要求为将HP维持在60%以上，不过玩家即便在之前的战斗中消耗了多少HP都没关系，后面会有说明。战斗开始时，与组织的战斗为普通战斗，玩家拥有我爱

罗的护盾保护和组织的攻击防护，非常占优势。本章战斗是远处后召唤雷影的援护可以瞬间将其打回加地，中途战斗会发生一些变化，不过差别不会特别大。

在团最后召唤出须佐能乎的时候想要轻松拿S评价就要选择英雄路线，这样在战斗中可以省下



1. 使用补血的技能持续补血，开始与须佐能乎的战斗，需连续按B键攻击，之后其会在身上增加护盾，如果需要在远处攻击，建议在画面最下方的位置，进行攻击，利用左键和右键进行攻击，持续的攻击可以直捣其弱点，在将护盾破坏后

便可连续使用连续的B攻击。下一回合须佐能乎会追加火遁攻击，比较难缠，必要时可以按下RT来防御，最后一回合BOSS会多招召唤陨石，由于冲过来的速度较慢，可以依次躲避，在给予其最后一击的解，别忘了使用B恢复体力，确保战斗结束后拿到S评价。

完成后マダ(秽土转生)使用可能

## 決戦の地に向かい、忍界大戦に決着をつけよ

操作鸣人前往最终战场，注意头一些恢复道具，由于后面一直持续到起有自由行动的时间，建议保证体力充沛和道具充足。

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利	战斗结束后，将体力保持在60%以上		

道徳	道徳	道徳	道徳	道徳
英雄	五助の力	8	10000	
英雄	創造再生	5	10000	10000両 忍者の砂薬×3

这场战斗与之前全成就路上，由于人数较多，场面混乱，一定的最大难题，第一场对仁人柱力的战斗，难度相对较高，评价就一定会比较低，这样敌人会只留下一个，毫无难度可言，这里重点说一下特殊路线对付6个人柱力的方法，在战斗中每打倒一个个人柱力就会出现一个援护，出

现在攻击途中多用替身术，而鸣人在替身术没有的情况下是最被动的，此时可以通过讲场来躲避，开场先对付三尾的人柱力大仓，这家伙会帮助队友掩护防御，所以优先对付。第二个目标推荐相老老老，他的忍术发动后火焰范围不小，用替身术无法躲避，比较恶心。将泡泡男收拾掉以后面对最后两个人柱力便会轻松不少，关键时别忘了使用道具即可。在这场战斗结束前，一定要将自己的体力全满，为之后的战斗做准备。

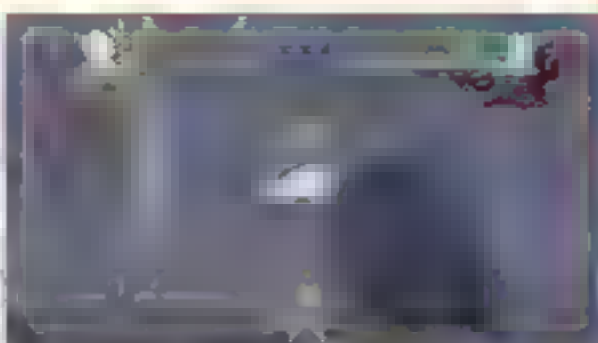


## 最终决战(尾兽战)

勝利条件	獎勵条件	報酬	賞品
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在60%以上	10000両	熟練の札×3



鸣人普通状态对付尾兽的车轮战是S评价的最大难点，因为这场战斗不能使用道具回血，所以比较讲究方法。战斗中会



不过基本都可以无伤通过。鸣人对付尾兽的主要战斗方式仍是使用Y+A接近敌人后以↑+B连续攻击，最后以必杀忍术Y+B收尾。奇拉比的八尾援护攻击最好留在没有替身槽的时候用，不少情况下可以中断敌人的攻击动作，以此脱险。开场先将二尾干掉，二尾喷火攻击频率不高可以先不理睬。在耗完所有替身槽时最好能把一尾干掉，之后面对二尾时开始绕场跑，等二尾大造出来就防御，将替身槽稍微满后一触反杀即可。

鹿之五尾和六尾的威胁不大，优先对付五尾，最后剩下六尾时（即拿到C即可）即便没有替身槽，其泡泡也可以

用防御来对付。注意在攻击时，它不会不断后退。

孙悟空和七尾一起上会稍有难度。孙悟空以近战为主，经常连续攻击主角玩家的替身槽，而七尾在空中不停下压。正常来说，不过好在两个尾兽的攻击都可以防御。在将孙悟空打倒后，用A+Y+A的方式空中移动七尾攻击，也可以使用在空中飞行的螺旋丸空中Y+B给予一击，替身槽用完了就站着不动等副替身慢慢复原。如果确保其他战斗能拿到S评价的话，这场战斗最差争取

拿到C即可。这场战斗最差争取拿到C即可。

#### 九尾VS鸣人

通关条件	奖励条件	报酬	赏金
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在80%以上	15000两、经验值×3	チャクラ11のれ、参式×3

下一场以九尾的形态再次车轮战，有一种非常简单的办法。开场先对替二尾用一发Y+B尾兽弹，之后开始按住Y不停积攒槽，对九尾使用近距离攻击时马上按下↑防御，如果距离够远会有足够的反应时间。一段时间后对方便会身上发光，准备使用必杀。此时九尾的查克拉也蓄得差不多了，直接一发尾兽弹过去便可终止其动作。注意九尾只要替

身到70%作用就能使用尾兽弹了，并不用攒满了以后。用这个办法几乎所有尾兽都可以无伤通过，不过在对付四尾时，一定要在其动作空档的冲刺时不会被其撞倒打倒的。另外一个会空中移动作的尾七尾，不过防御风并不难躲避，此外七尾会飞起，有时可能会躲开玩家的攻击，要掌握好时机。



#### 鸣人VS曲尾

通关条件	奖励条件	报酬	赏金
战斗胜利	战斗结束时，将体力保持在80%以上	50000两	根本身代わり用丸太×3

最后一场鸣人与真的较量无任何难度，即便是对战苦手，多吃药也能轻松拿到又一个S评价。

## 忍界年表收集

时间线将为玩家补充整个《火影忍者》故事主线中那些被遗漏的所有战斗内容。时间线卷轴有一些需要玩家在战斗中达成特殊奖励，有一些则需要玩家在探索模式里的地图中探索得到。在此之前玩家需要将游戏通关，前往木叶南边一个方形的

大場地可以找到藏丸的替身。与其对话后即可开启地图的时间线收集之旅。以下是全部时间线卷轴的获得方法：在开始卷轴收集前建议先去木叶村北边火影楼下的场地左边与蛤蟆对话，接下收集查克拉碎片的任务，可以事半功倍。

### 少年篇

#### 少年篇·初遇

要获得这个时间线卷轴需要使用A或X连续攻击。

1. 玩家通关后前往木叶村大外，在左边，以柱间佐井为对手，以A或X连续攻击任务——サイ音+，只要在战斗中将其打倒即可。

2. 之后先去一条旁边道路完成任务“英雄の道”，再去木叶村南边商人处会遇到一帮恶人，与他们对话。

3. 前往火影所在办公楼下找到那个被囚禁的忍者，对话后得到卡卡西，之后会有几场战斗，战斗胜利后即可获得卷轴。

4. 去南边，对话后会有几场战斗中的战斗，战斗结束后，完成这个任务即可获得卷轴。

#### 少年篇·重逢

通过与忍刀七人众的战斗即可获得。

#### 中忍考试

在木叶村北边，在上横街附近火影房子前，在左边的角落里可以找到。

#### 木叶村

在木叶北边的火影房间里，进入后左边就能找到。

#### ナルトとサクラ

位于火影楼北边火影房间的隔上。

#### ナルトの元

玩家需要通关火影忍者，中获得特殊奖励。奖励的获得方法为使用奥义完成战斗即可。

#### うちはの元

在木叶村中，在村子南边一个正在修建的草场上，完成一个场景任务过去拿到。

#### ナルトの螺旋丸

在第五章第五场战斗中完成特殊奖励，获得奖励的方式为使用四次防护攻击。

#### 書を繋げる者

在雷岛西边的场景决战之地场景可以找到，也就是主线中大蛇8个人柱力的地方。

#### 終末の谷の泪雨

在英雄と復讐者のBOSS战中，完成战斗结束后维持60%以上体力的特殊奖励。





## 疾风传前半部分



## 三日月の目

玩家通关后在本叶北边火野楼下场地的左边会触发收集金位碎片的任务。之后玩家需要收集场景中能够看到的碎片，每收集 1000 个即可获得额外的同伴。在收集齐 5000 个之后，前往决战之地，在地图中可会看到黑色水晶。调查后会有一段单独的补充剧情。完成后再次与始蟻对话即可继续收集碎片，当获得 9999 个碎片后再次与始蟻对话，再得最后第 10000 个碎片拿到与其对话即可获得这个时间轴卷轴。

## 凤影・我輩よ

在第六章第一场的战斗中完成特殊奖励，需要在战斗中使用两次援护攻击。

## 僕等情の平

从少陶村的出口出去往南，在下一个场景就能看到这个时间轴。

## ナルトの国

位于岛龟，在地图西边的一个木桥上。

## 赤い暴走

位于侍桥，位置十分醒目。

## 真会の時

在战斗“英雄与复仇者”中获得特殊奖励，获得方法为在“豪杰”路线的战斗中，战斗结束时 HP 剩下 80% 以上。

## アサギの山出し

位于雷之国的东边，存档位置北下去就能找到。

## シカマの山

玩家需要在那 7 章的第三场战斗中获得额外奖励，获得奖励的要求为在这场战斗中使用四次援护攻击。

## 敵軍手裏剣の集り

只要完成主线中期 7 章第一场的战斗即可。

## 羽衣伝説

必须得过去火之国（或者从木叶出发往东走），在平原可以找到。

## アサギの山出し

位置在雷之国的东边，有存档的地图会有两个分支路线，走上边那个即可上走找到这个时间轴。

## 兄と弟

在获得 5000 个碎片后，才会触发的额外画面。永远的万华镜中第 7 场战斗（详见时间轴一年的月日的出现方法），完成特殊奖励，奖励的获得方法为战斗结束时体力维持在 60% 以上。

## ナルトの国

就在云雷峡，位置比较明显。

## 自来也豪杰路线

与鹿丸老爹对话完后，面对他在这个场景右边就能找到卷轴。

## うずまきナルト物語

在第九章的第二场战斗中，在战斗结束时维持 60% 以上的体力，以此来获得这个特殊奖励。

## 永遠の万華鏡

收集 5000 个的时候与始蟻对话，前往雷岛西边的决战之地即可发现一块紫色的水晶。里面含有一段单独的佐助的剧情流程，完成后可以解锁一个成就。

## 全委托任务

依頼	発生条件/場所	内容
01 赤い巻物	最終章完成後/木ノ叶隠れの里 隠れ	隠れ山で発生。報酬 1000 両。隠・制覇方法記載書 x1
02 どうくろワカア	第一章之後/木ノ叶隠れの里 どうくろワカクレ	収集設計図の任務。詳見下文。報酬 10000 両。七則引巻 x1
03 高きフルハフ キャンプ	最終章完成後 依頼 01 完成/サハイハル場 7 話	与 名角和的 連続 勝利即可。報酬 2000 両。心願の秘宝書 x3
04 サイコロ	最終章完成後 火の国 西部	隠れ山で発生。報酬 1500 両。餅中の札 x8
05 英雄の骨	最終章完成後/木ノ叶隠れの里	前往一乐方面，在右边一个施工的小道中途中便可接受其委托，分别回答“英雄の骨”“精神エネルギー”“分かったよ やつてやる!”即可。報酬 3000 両。中木身代わり用丸 x2
06 秘伝の巻	最終章完成後 依頼 04 07 完成後/木ノ叶隠れの里	隠れ山で発生。報酬 2000 両。秘伝の巻 x1
07 敵・乙女伝説	最終章完成後 依頼 05 完成 木ノ叶隠れの里	叫入車 (口与小樽等人对话)。報酬 2000 両。サル橋・肉体活性化薬ノ水 x1
08 立たない者たち	最終章完成後 依頼 06 完成 木ノ叶の森	対話で発生。完成即可。報酬 3000 両。心願の秘宝書 x2
09 夜間ラノノ	最終章完成後/木ノ叶隠れの里	寻找材料，位置如下“キヌナしいたけ”(木ノ叶の森，“カミナ”わかれ) (雷の国西部 船着場 “てつのがんえん” (五影会谈场周辺)。報酬 3000 両。秘 名水隠蓋 x1
10 ある日の隠れ出	最終章完成後 依頼 06 完成/サハイハル場 7 話	与卡卡西对话后发生战斗。報酬 3500 両。忍界年表のページ
11 押し出しのチョウ	最終章完成後 特別任務 03 任務 23 接受 云雷峡	被退治すの修行。战斗胜利即可。報酬 4000 両。超太入り力持ち x3







目次	入手方法
忍装束、表、下、月	第 一章后。木ノ叶隠れの里拾得。
鳥渡合リスト	第一章后。木ノ叶隠れの里拾得。
捕鯊匠の似と書	第二章战斗06“英雄”路線報酬。
富道活用法、初級編	第三章战斗06“豪杰”路線報酬。
爆戸適合主	第四章后鉄の大雪山得到。
パラシュートの活用 豊	第五章后鉄の大雪山得到。
中巻の試型 豊	第六章战斗01報酬。
共斗敵大振南	第七章战斗03報酬。
危険な山 豊	第八章战斗06報酬。
名水明鑑	第九章战斗08“英雄”路線報酬。
肉体活性メノ書	第十章战斗09 “番犬” 路線報酬。
が身本の持ち方	第十一章 木ノ叶隠れの里拾得。
片木の互換材料	第十二章战斗01報酬。
富道活用法 中級編	第十三章後。龍亀拾得。
パラシュートの運用 新	第十四章战斗01“英雄”路線報酬。
村々堂 スト 豊	第十五章战斗01“英雄”路線特殊獎勵。
四季の結型 新	第十六章战斗01“番犬” 路線特殊獎勵。
果敢天の術	第十七章。品地拾得。
は 貴族文才 新	第十八章。品地拾得。
産卵のしくみ書	第十九章战斗01報酬。
原組の調査と	第二十章战斗01報酬。
砂の島試合リスト	第二十一章战斗01報酬。
樹い達の書	第二十二章战斗02報酬。
樹の伝承地圖	第二十三章战斗02特殊獎勵。
樹せいの秘宝書 新	第二十四章战斗07報酬。
富道活用法 上級編	第二十五章 100特殊獎勵。
チャクラの伝説 豊	第二十六章战斗03報酬。
精神活性化水のメモ	第二十七章战斗04“豪杰”路線報酬。
草津のふもね	第二十八章。龍 昇龍道市拾得。
忍装束と表、中、月	第二十九章战斗07報酬。
成 カン故を抽出	第三十章战斗100特殊獎勵。
村々堂とスト 威	第三十一章。雲の国東部拾得。
チャクラの伝説 威	第三十二章战斗02報酬。
秘傳 富道の配流帳	第三十三章战斗06報酬。
富道の活用法 中級編	最終自戦402“豪杰”路線報酬。
鳥 廻る屋敷ノ書	最終自戦402“豪杰”路線特殊獎勵。
忍装束と表、下の月	最終自戦完成後。云海れ神5
別荘ちよこ果敢	最終自戦完成後。五點会決項検則。
富道の活用法 高級編	第三十四章战斗01報酬。
樹神等 富道の伝説帳	第三十五章战斗07報酬。
チャクラの伝説 夢	第三十六章战斗07報酬。
茶 執行方法と記録	第三十七章战斗07報酬。
村々堂とスト・豊	第三十八章战斗07報酬。
マル秘 肉体活性メノ書	第三十九章战斗07報酬。
桜 名水明鑑	第四十章战斗07報酬。
吉の島試合リスト	第四十一章战斗07報酬。



# 特别任务

## 特别任务 01 千草の里の欠片収集

**依頼場所** 最终章完成後 木ノ叶隠れ里・顔岩下

**内容** 收集各个地方残留的チャクラの欠片

**報酬** 50000 兩 忍界年表のへ

玩家先前往火影屋下方的青蛙处引发剧情。之后开始收集水晶。每收集一定数量后去青蛙处报告即可开启一些同伴。当收集到 5000 个以后，与

蛤蟆对话 前往墨岛西边的决战之地即可发现一块紫色的水晶。这就是隐藏的翡翠。完成与斯童最大值会增加到 9999。这样一来收集 10000 个即可达成这个特别任务



## 特别任务 02 白也の讨伐

**任务流程** 1 離性暴走状態 完成

2 先将依頼を完成

3 特殊事件 4 年まめ忍 認識

4 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

5 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

6 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

7 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

8 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

9 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

10 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

11 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

12 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

13 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

14 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

15 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

16 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

17 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

18 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

19 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

20 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

21 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

22 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

23 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

24 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

25 木ノ叶隠れの甲内へ用件を



No.	場所(討伐相手)	No.	場所(討伐相手)
01	木ノ叶隠れの甲内(白也)	03	木の国(忍界)
02	風の国(鳴人 尾崎王)	04	イカサマの国(鳴人)
03	サバイバル演習場(鳴人)	05	風の国(鳴人)
04	木の国(鳴人)	06	海の国(鳴人)
05	鉄の大雪山(鳴人)	07	島の国(鳴人)
06	鳴人(鳴人)	08	島の国(鳴人)
07	五重会(鳴人)	09	島の国(鳴人)
08	木ノ叶隠れの甲内(鳴人)	10	島の国(鳴人)
09	木の国(鳴人)	11	島の国(鳴人)
10	鳴人(鳴人)	12	島の国(鳴人)
11	鳴人(鳴人)	13	島の国(鳴人)
12	鳴人(鳴人)	14	島の国(鳴人)

No.02 - 23 全部 15 个打倒后, No.24 到 No.25 才会出现

No.	場所(討伐相手)
24	木の国(鳴人)
25	島の国(鳴人)

## 特别任务 03 完璧の年表

详见上面忍界年表收集部分

## 特别任务 04 バトル覇者



**任务流程** 1 最终章完成 | 闘戦、木の国(忍界)闘戦中 獲得勝利

2 依頼 19 完成。 | 5 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

3 木ノ叶隠れの甲内へ用件を | 対話

4 対話 | 6 鳴人(鳴人)中发生战斗

5 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 7 木ノ叶隠れの甲内へ用件を

6 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

7 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

8 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

9 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

10 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

11 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

12 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

13 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

14 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

15 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

16 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

17 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

18 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

19 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

20 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

21 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

22 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

23 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

24 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

25 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

26 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

27 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

28 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

29 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

30 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

31 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

32 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

33 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

34 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

35 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

36 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

37 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

38 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

39 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

40 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

41 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

42 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

43 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

44 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

45 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

46 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

47 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

48 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

49 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

50 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

51 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

52 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

53 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

54 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

55 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

56 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

57 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

58 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

59 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

60 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

61 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

62 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

63 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

64 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

65 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

66 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

67 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

68 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

69 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

70 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

71 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

72 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

73 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

74 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

75 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

76 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

77 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

78 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

79 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

80 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

81 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

82 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

83 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

84 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

85 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

86 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

87 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

88 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

89 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

90 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

91 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

92 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

93 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

94 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

95 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

96 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

97 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

98 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

99 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

100 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

101 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

102 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

103 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

104 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

105 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

106 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

107 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

108 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

109 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

110 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

111 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

112 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

113 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

114 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

115 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

116 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

117 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

118 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

119 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

120 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

121 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

122 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

123 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

124 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

125 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

126 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

127 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

128 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

129 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

130 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

131 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

132 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

133 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

134 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

135 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

136 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

137 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

138 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

139 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

140 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

141 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

142 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

143 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

144 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

145 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

146 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

147 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

148 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

149 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

150 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

151 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

152 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

153 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

154 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

155 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

156 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

157 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

158 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

159 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

160 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

161 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

162 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

163 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

164 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

165 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

166 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

167 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成任務

168 鳴人(鳴人)中发生战斗 | 対話完成



# 成就详解

## 7小时最速全成就心得+拿法顺序

本作难度比《火影忍者2》要低，甚至和《火影世代》相比也要省不少。其主要原因是因为成就为纯单机，不需要网战；没有了对游玩时间多少小时的要求；除了主线，分支任务只需要完成很少的几个，不像《火影忍者2》那样要求完成全分支。同时，只要了解一些注意点，单从成就角度出发，全成就所需时间可以控制在8小时以下！当然，采用最速方式对于游戏体验会有一些负面影响，方法仅供参考。而本作包含的内容远比成就所呈现得多得多，玩家可在全取成就之后再慢慢品味，以获得最佳最全面的体验。

1. 剧情全通。凡是非战斗部分的剧情都可以跳过，需要欣赏剧情时可进入“时间轴”选择观看。

2. 主章 BOSS 战不必在意评价。主线剧情中的普通战斗对评价等级没有要求，特殊条件也不一定非要完成，除非完成特殊条件的奖励是“时间轴卷轴”的，那一定要完成，但这样的战斗其数量很少。

3. 所有战斗分支都选“英雄”。不仅是因为“英雄”的难度更低，而且提高“英雄”等级后的好处是可以装备多个体力回复型的忍具，而剩余体力在战斗评价中所占的比重很大，所以一般只要在胜利之前把自己的体力加到80%以上，那么S级可谓十拿九稳。体力回复道具不值钱，多买一些就是了。

成就数量	210
难度	★★★
在线成就点数	无
全成就所需时间	最速 7 小时 正常 20 小时
有无会错过的成就	无
有无bug	无
有无成就 BUG	无
特殊备注	无

4. BOSS 战必须全部达到最高评价。没有达到的话可由“时间轴”反复观看，有多场战斗组成的 BOSS 战不需要每场都达到S，比如有三场的，那SSB最高的总评也就是S。为节省时间，BOSS 打一次“英雄”就行了，注意完成隐藏条件。同时OTE也刷得太多，一般内面都可以轻松收集到。只有“鸣人对佐助”那一场是“英雄”和“传说”各打一次，因为有两个不同的隐藏条件。还有就是打“忍刀七人众”时推荐选“传说”，“英雄”要打三场，而且评价标准还比较高。反倒是“传说”打到最后用回复道具加满体力就能拿S评价。最终决战因为有几场不能偷药，略有难度，打S级评价可能需要多试几次。

5. 关于时间轴。在通关之前，玩家已经可以收到一些主线以外的时间轴内容了。成就要求是“完成时间轴”，但实际上是收集时间轴上的所有内容，并不需要完成非主线的战斗部分；主线战斗有“英雄”和“传说”分支的也只需要打一次，多余的战斗都不打的忍具是可以节省大量时间。

6. 时间轴评价。这个最

BOSS 战全通之后，全成就所需要完成的最重要的一项工作下，但是要先分成几步来走。最快的方法是这样的：

1. 先去火影总部跟鸣人、佐助、小樱、卡卡西的四个主角对话，接了分支任务之后在附近来刷水晶，直到获得500点后再跟鸣人对话。

2. 按攻略提示，在木叶村完成佐助、小樱、卡卡西的四个主角分支任务，以获得一个时间轴卷轴的奖励；不过要完成这几个任务是有顺序的，首先先去一系旁道跟鸣人完成佐助“英雄的青”之后才会出现小樱他们的任务。

3. 完成佐助上木叶门口佐井的任务4，再去火影总部附近刷水晶完成佐助4，最后去演习场即可。

4. 按攻略提示，去世界各地收集12个时间轴卷轴。一路去捡水晶，两项工作同时进行，以节省时间。获得500点后再跟鸣人对话。

5. 按攻略提示，完成佐助的任务，这里头也有一个卷轴的奖励。

6. 按青蛙对话把水晶上限提升至9999点，在附近来回刷就行。刷满后对话，会提升到10000点，再给一个水晶跟青蛙对话，就能取得最后一个卷轴了。

7. 还有些零散的成就，比如无伤胜利、把对手打出场什么的，可以在自由对战里用双手柄互刷，非常简单，就不细说了。

## 成就指南

### 完全无欠のストームマスター 0

【达成条件】 获得所有其他成就

### 燃える木ノ叶隠れ 5

【达成条件】 通过故事模式第1章

### 五影会谈乱入 5

【达成条件】 内一治事件1次1章

### 再戦の約束 5

【达成条件】 内一治事件1次1章

### 精ナルト攻略 5

【达成条件】 通过故事模式第1章

### 愛情を胸に 5

【达成条件】 内一治事件1次1章

### 迫る忍界大战 5

【达成条件】 通过故事模式第1章

### 忍连合の奮斗 5

【达成条件】 通过故事模式第1章

### 海岸線の斗い 5

【达成条件】 通过故事模式第1章

### 雲影の許しを得て 5

【达成条件】 通过故事模式第8章

### クライマックス近し 5

【达成条件】 通过故事模式第9章

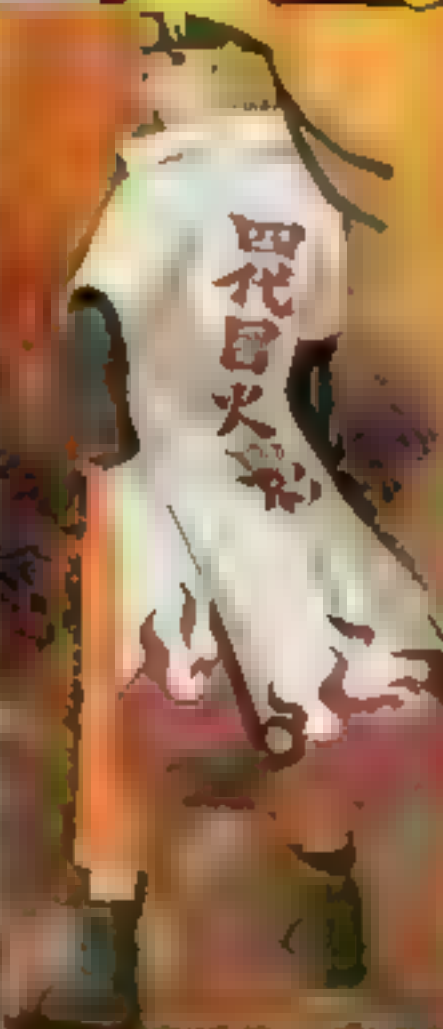
### 忍界大战を越えて 10

【达成条件】 通过故事模式第10章

### 歩み始めた復讐者 60

【达成条件】 完成隐藏部分

【达成方法】 开启隐藏部分要完成所有金奈和碎片收集，详见全部时间轴卷轴的攻略部分





### 木ノ叶熱戦 10点

【達成条件】在BOSS战九尾袭击的死亡中拿到A评价

### 木ノ叶の総力 20点

【達成条件】在BOSS战九尾袭击的死亡中拿到S评价

### 五彩轟然 10点

【達成条件】BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 止まらぬ進撃 20点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 掴んだ“答” 10点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 亲友決戦を制して 20点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 力を得る者 10点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 九尾圧倒 20点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 七人众、討伐 10点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 最強の第3部隊 20点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 消えた魔像 10点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### その手に宿る決意 20点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 全力の五彩 10点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价



### うちは穿つ五彩の力 20点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 大戦終結 10点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 忍界の英雄 20点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 強敵倒せし者 60点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 強敵を制覇せし者 100点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 隠された想い 10点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 想いを集めし者 60点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 几万の想いを胸に 100点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

### 隠された行動 10点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 闘争の物語を知る者 100点

【達成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到S评价

【達成条件】1. 在序章中，四代目与四代目的战斗中，使用必杀技一定次数

2. 在序章，四代目战斗中，选择secondary路线，游戏战斗中，对方出必杀技时自己使用必杀技

3. 在序章，四代目战斗中，选择Main路线，游戏战斗中，对方出必杀技时自己使用必杀技

4. 在序章，四代目战斗中，选择Main路线，游戏战斗中，对方出必杀技时自己使用必杀技

5. 在序章，四代目战斗中，选择Main路线，游戏战斗中，对方出必杀技时自己使用必杀技

### 准备万端 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 新品入荷 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 賢い実物 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 珠玉の一枚 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### とどめの連系 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 一撃に秘められたモ 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 体術マスター 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 華麗なる勝利 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 吹き飛ばして大勝利 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 忍び寄る影 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 戦場の覇者 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 忍界を駆ける 10点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 初優勝 20点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价

### 忍界年表全開放 60点

【达成条件】在BOSS战轟然の予宴会上中拿到A评价







**出发 前进 25点**

成就要求 使用5个战士角色在起始地图赢一场 Hardcore 难度的生存模式

模式 全面攻占

地图 不限

取得方法：玩家必须5个人每个人都选择柯尔，过程中不能选其他角色。柯尔这个角色其实在游戏中不算强力，要过 Hardcore 难度不用点方法还真比较困难。起始这张地图第一个地点就有特别好的方法，玩家尽力而为，能守几轮算几轮。关键是第二个地点的防守部分，这里分为左右两个黄旗进攻区域，玩家要分为两组，一名玩家在左地操作机枪台，这是关键，其他玩家则统一在右地打布什卡火炮。操作机枪台的玩家只要准头还

行，将过来的个别敌人扫死难度不高，而左则的多名玩家则瞄准黄旗进攻的地点，全体不停地向那里发射布什卡火炮，由于有多个布什卡火炮同时攻击同一地点，敌人基本连跑带跳不下就死了。过程中注意不要跟敌人闹到子弹没行，偶尔会跟黄旗进攻也不要紧，一名玩家换成连狙枪打，其他玩家则守住这处黄即可。如果右地玩家的炮台不要被摧毁是关键，如果这个点失守，最后一个地点能过就可能性就不高了。

**锯拉队长 10点**

成就要求 在暴乱地牢使用锯拉获得狂怒奖励

模式 不限 除了全面攻占模式

地图 暴乱

取得方法：游戏中使用锯拉时，如果敌人是背对着你，那么锯拉会非常有效地杀死敌人，如果敌人是面对你，那么锯拉会非常有效地杀死敌人，如果敌人是面对你，那么锯拉会非常有效地杀死敌人。

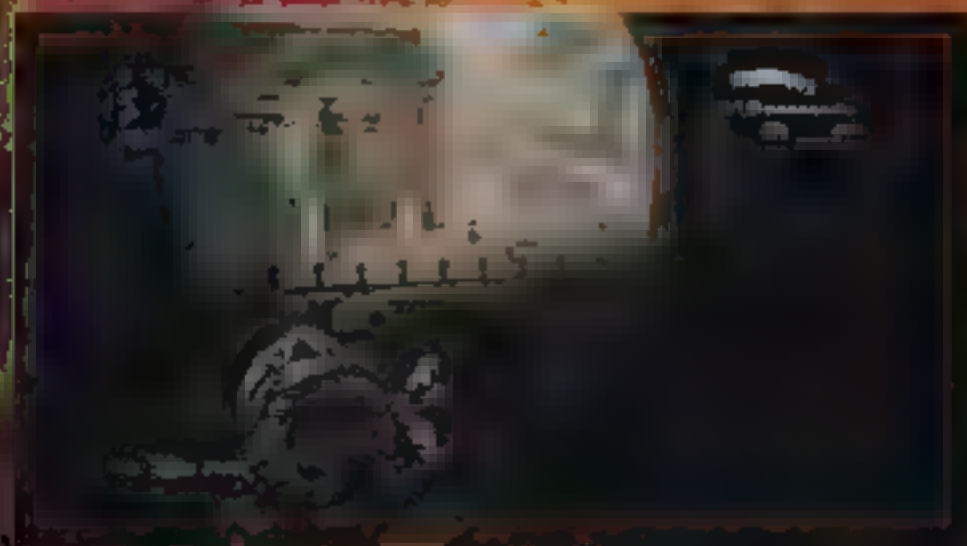
**长程轰炸 10点**

成就要求 在地图暴乱中取得你当鬼助奖

模式 不限 除了全面攻占模式

地图 暴乱

取得方法：玩家必须站在50米外的地方，使用长程轰炸杀死敌人。长程轰炸是一个非常强大的武器，可以一次性杀死多个敌人。在暴乱地图中，玩家需要使用长程轰炸杀死敌人，才能获得这个成就。

**经典长跑 10点**

成就要求 在急救站地图中玩10场比赛

模式 不限 除了全面攻占模式

地图 急救站

取得方法：这个以水平线图的成就，不擅长也不要紧，按个人少的时间被 DLC 专用模式一般都没人，跟 AI 打拿第一不成问题，当然拿人就更简单了。

**叫我老大 15点**

成就要求 自由对战模式中基团地图拿到第一名5次

模式 自由对战

地图 基团

取得方法：这个以水平线图的成就，不擅长也不要紧，按个人少的时间被 DLC 专用模式一般都没人，跟 AI 打拿第一不成问题，当然拿人就更简单了。

**你看什么看 20点**

成就要求 全队穿着13号汽车护甲赢一场团队生死战

模式 团队生死战

地图 任意

取得方法：这个本来就是随 DLC 附带的，玩家在角色设定画面中将玩家皮肤更改成这个就行，全队都得穿这件，比赛胜利后全队都会解锁成就。



# Lost Relics

Overview	
游戏类型	策略
游戏模式	多人
游戏平台	PC, Xbox 360, PS3
游戏开发商	Relic Entertainment
游戏发行商	Relic Entertainment
游戏发售日期	2006年11月17日

《Lost Relics》是一款策略游戏，玩家需要控制自己的军队，与敌人进行战斗。游戏支持多人游戏，玩家可以通过网络或本地连接进行对战。

《Lost Relics》是一款策略游戏，玩家需要控制自己的军队，与敌人进行战斗。游戏支持多人游戏，玩家可以通过网络或本地连接进行对战。









# CALL OF DUTY BLACK OPS II

目前《COD 黑暗行动 II》的前两弹 DLC 都已经放出，而成就部分则按照惯例集中在丧尸模式中，目前的两张丧尸地图难度比之前有所下降，尤其是最新的《Mob of Dead》基本没有难度可言，好在地图细节等丰富内容好玩。就拿全的玩家也不要担心，借着这次专题的机会，整理了这两张地图的打法，希望对各位有所帮助。

文 华尔兹 编辑 NINA

## Revolution 成就详解

### Overview

成就难度	7/10
全成就数量	40G
全成就所需时间	5 小时
有无解锁过成就	无
有无BUG成就	Shuffled (有可能需要重试几次)

这个 DLC 的成就除了彩蛋外难度都不高，除了彩蛋以外的成就还可以开简单难度来解。Diner Turned 相关成就，则可以利用刷的方式解开。玩家在搜索公开游戏时将信息与战成 BEST，之后在埋人的时候邀请别的好友玩家进入即可。丧尸地图具体的解成就步骤为先将除了 Shuffled 和彩蛋外的所有成就拿齐，这些基本都白送的。等解开后对地图也有点熟悉了，解开剩下的即可。

### High Maintenance

75

取得条件 解锁彩蛋成就

取得方法

彩蛋解法

首先注意这张地图与上张一样，要解彩蛋必须在普通难度下进行。

### 第一步

第一步记得必须将陨石桌子拼好，如果没拼好的话，一定要重新拼好。在拼好的情况下合成，组装部件位置参考上面的合成部分。同样，这张地图将陨石工作台合成好后下次进入地图便会保留（仅限开房间的玩家）。

### 第二步

之后每个玩家站到两边大楼中 4 个有印的电梯上方。位置是固定的，参考上文电梯介绍部分。B 楼中两个 1、2 号两个一组的电梯其中一个有印，4 号电梯上面也有一个。A 楼则是楼梯合成后那层旁边的两个电梯上。这里乘电梯的时候注意看清电梯的走向，如果电梯是上行阶段，那么电梯将要到达的时候赶紧出来，不然会被它挤死。即发光的星象是 4 人同时站在电梯上，避免有电梯不同步的情况，建议所有玩家尽量一直站在电梯里面，不到万不得已不要出来。当丧尸的玩家也可以乘电梯慢慢靠近塔顶。等 4 人全部站在印上印便会发光，同时有 Richtofen 的语音提示。

### 第三步

接下来再去取下四个地图中地上的印，顺序随机。地点分布有：A 楼初生点附近开门后电梯口前；A 楼狙击枪楼下龙图套板子前面；B 楼龙天台从塔平台下去的地面；B 楼电梯房外面开一个门，外面平台，也就是 AK74U 的二层位置（或者从佛像房间直接跳上去，省去一开一跳门的钱）。

这四个地点的印只有按照正确的顺序才能得到所有印解法，而顺序是随机的，玩家需要逐个尝试。印按照顺序印的光会熄灭，需要重新来过，将所有印解完后这一步完成，建议每个玩家各负责一个位置。

### 第四步

去塔上有狙击枪的房间将墙上那把狙击枪，再拿天台对着龙图套板子的石头射击。

将两个球都丢去掉陨石生成点原本空着的石桌子脚下会多出两个球。以下将能放入塔的步骤按照 Richtofen 和 Moze 的不同而会出现分歧。

### 第五步

#### Richtofen 路线

拿出合成好的 Shotgun（泡泡枪）对着石象（甜平的球嘴）（本章之前拿 Simulation 的玩家一旦进入无法救援的状态，这把武器就无法再合成到合成处，但可以从抽奖箱抽出来，建议到这一步的时候再去合成，以免中间出现意外），直到球开始旋转即可。注意，球不要喷太慢，一般 20 岁左右球便会转动。两个球都开始转动就算完成这一步了。

所有人拿一个 Trample Stream，弹射器放在有丧尸阳光的印上，注意这些印比较模糊，要仔细寻找。位置分别在 A 楼初生点开门后之前按顺序的其中一个印旁边。B 楼陨石工作台对面左右各有一个，最后一个从塔平台右边下去后，在有一个叫丧尸的窗户的平台上，将弹射器的位置对准塔的方向。摆好之后下回台弹射附近都要有玩家来吸引丧尸。等丧尸进攻时按下信号弹射器上往塔的方向弹射。注意，一个在龙天台附近地点战斗的玩家问题不大。在初生点位置的玩家单人应战要特别小心。这里弹射器要有一个顺序，只要达成固定的弹射顺序，龙便会喷火将能量注入塔内。



## Maxis防堵

两位玩家将出生点位置石椅子脚下的球拿走,之后前往C楼,经过一直向下的通道,来到倒立佛像房间防守。这里守员会听到Maxis的提示。在这里杀丧尸。防守时建议买下来后可以看到的AN-94这种枪。之后,可以用弹射器跳台去楼上AN-94处买子弹。几个几轮后博士会再次说话,这样便可停止杀戮。注意这里防守时要站在下层离佛像近的地方才能听到博士第一次的声音提示。

Maxis被杀之后扮演Samuel(马甲)眼镜老伯,的玩家去抽奖箱处抽奖,直到抽中双手飞刀(The Krause Rebrillator),用这把刀进行升级。回到佛像房间,扮演Russman(黑老头)的玩家自杀,扮演Samuel的玩家附升级后的飞刀将其救活(对看到地后的Russman发射飞刀即可)。完成后便算是完成了一次轮回转生仪式。成功后Maxis博士会再次说话。

接着将弹射器放在有狮子印记的地点,注意这里和Richtofen路线有点不一样,一旦玩家将弹射的位置放好,弹射器便无法再拿走。放置完球后自杀的玩家将球放置在弹射器上,使光亮能量土入场之一步骤。

## 最终步

以上两个路线完成任意一种之后去购买电单(8000),位置在C楼一直下得到佛像房间的过廊中其中一个隧道的墙上。



(A图中的位置购买电单)

购买电单后对青龙天台上的几个雕像进行攻击。这里雕像的顺序和随机分布在地图中的麻将有关,在塔上一个角放着一张麻将牌将是北,也就是代表那个方向是北地,玩家可以继续其来判断其他东、西、南的位置。

之后方位的击打顺序便可以根据麻将东、南、西、北的颜色和条数的大小来判断,条数代表顺序,其代表一条,条数的颜色和东、南、西、北麻将的颜色都是两两对应的,比如玩家在塔处发现一张绿色三条的牌,再发现一张绿色的南风,那么就表明应该第三次击打南边方向的柱子。麻将一共有绿、蓝、红三种颜色,位置在几个特定地点随机出现(同样的位置有可能不出牌),其实玩家并不用将所有麻将找到,只要看到其中两对牌就能大致推理出击打顺序。比如看到蓝色的鸟图案和蓝色的北,看到绿色的3条和绿色的南,这样就可以确定第一次打北面,第三次打南面,剩下的东、西方向只要按照北→东→南→西或者北→西→南→东的顺序各试一次即可。击打量然

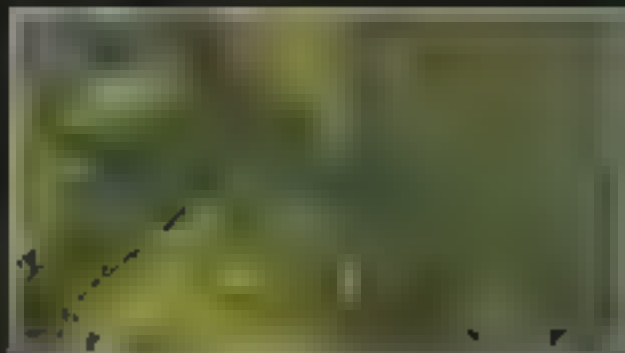
每回合只有一次机会,但失败了可以下回合开始后再重新打一次。

以下是即将出现的装置:  
A楼初生点身后的桌子上  
A楼开门后左边缺口下去后边梯处



C楼抽奖箱外面沙发处

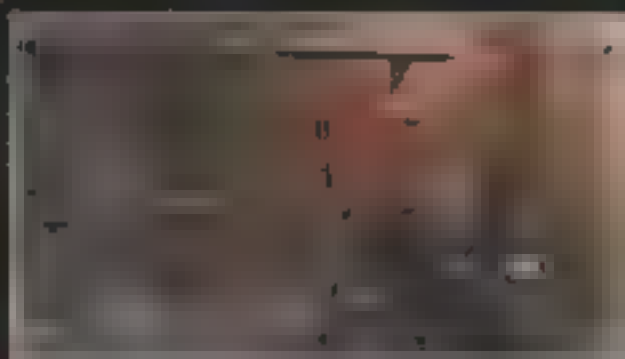
C楼楼下过道其中一层的地上



C楼最底层的倒立佛像房间最通道的旁边地上

B楼电梯房其中一个桌子上

B楼第一层,前往AK47处过墙内其中一个桌子上



B楼第三层,房间内的桌子上

B楼第四层,龙天青龙的其中之一地(固定是北)

## Vertigo 3BP

10★

取得条件 在Die Rise中一次游戏中弹飞一个丧尸

取得方法 直接开C楼抽奖弹射台即可。条件的位置参考上文合成部分,完成后摆在玩家面前等丧尸可击弹。全图肉丝麻解。

## Man without Power

30★

取得条件 Die Rise中不开枪要撑过10回合

取得方法 也就是说在拿过程中不能喝饮料升级。推荐开启禁单等。单打的话可以参考上文中的单打黑语。多人在龙天台防守难度不大。如果玩家按照上文方法开启隐藏,拿枪技能就更容易了。

## Shalted

35★

取得条件 Die Rise中使用一次升级装置,并喝过所有饮料

取得方法 喝所有饮料和升级大概需要19000分,加上升级和开C楼的线需要25000左右。饮料全部分布在两栋楼的电梯中。注意玩家如果没开隐藏技能的话一次只能喝4种饮料,在喝过4种后就需要自杀1队友救活后来喝剩下的(单打还得先喝快速救人饮料自救1,最后别忘了还有升级装置需要使用一下。这个成就有可能出现BUG,如果牛版了找客服要退款。

## Squigly When Unleashed

15★

取得条件 Die Rise中使用Squigly(泡泡枪)发子弹杀死5个敌人

取得方法 开始直接坐电梯到B楼,一共花费1750分可以通过。找和组或Squigly的所有部件。Squigly则有成群丧尸发射可以引发连环杀。将这把枪合成后一样可以参考上文单人打法思路部分,等丧尸成堆后一发便可确定。前期聚集大量丧尸安存不是难事。

## Facing the Dragon

10★

取得条件 在Die Rise,第二回合内视角对准龙

取得方法 第一回合就能完成,前往B楼的4层龙天台。走电梯的话只需要开电梯房750的,之后开电梯后等电梯上去,来到上边后走到斜着的柱子上方,将附近的视角对准龙即可。



## In My Own Best Friend

10★

取得条件 在Die Rise中拯救自己

取得方法 需要2000分购买灵魂出窍饮料(Who's Who),之后握雷自杀自救一次。

## Polyarmory

30★

取得条件 在Diner Turned的Public Match(公开模式)中,一场游戏使用过所有武器

取得方法 扮演人类的玩家,每杀死一个丧尸玩家便会获得新的武器,一共有6种武器,全部使用杀死丧尸即可。建议找好友刷。





## Monkey See Monkey Doom

15

**取得条件** 在 Diner Turned 的 Public Match (公开模式) 中, 捡起一个 Cymbal Monkey

**取得方法** 扮演人类的玩家在杀死一定数量丧尸后, 会随机出现奖励道具, 其中一种便是猴子。获得猴子后, 其他一名丧尸玩家站在一起, 扮演人类的玩家向它们扔猴子炸弹 (LB+2 键), 猴子炸死一名丧尸玩家后便会出 Cymbal Monkey, 捡起后获得成就。



## See Live People

20

**取得条件** 在 Diner Turned 的 Public Match (公开模式) 中, 杀死使用连招的玩家

**取得方法** 当扮演人类的玩家获得猴子炸弹后, 扔出猴子以后该玩家会隐身, 并出现一个一模一样的假象迷惑。如解除成就的玩家需要扮演丧尸将这个人半玩家隐身后的真身杀死。首先扮演丧尸的玩家站在使用猴子的人类玩家旁边, 等对方将猴子扔出消失后, 攻击对方原来的位置便可将其隐身后的真身杀死并成就。

## Uprising 成就详解

## Overview

成就难度	4/10
合成成就数	25/3
全成就所需时间	8 小时
1 次最高估计成就	无
1 天最高成就	无

这应该是目前最简单的地图, 由于有更新系统所有成就都不难。玩家只要掌握方法可以在一次游戏中解锁。记得开场以后三分钟内把“樱桃饮料”以及“陷阱”的这两个成就先解了。在完成彩蛋后所有成就基本就都解锁的差不多了。注意在第一次飞到桥上后回来把 BOSS 巡逻的成就解开。找完彩蛋拿到 BLUNDERGAT 后直接去进行改造。第 2 或第 3 次坐飞机记得在桥上降过第 15 轮或者以上, 这样等彩蛋一解, 所有成就就都入手了。



## No One Escapes Alive

75

**条件说明** 使用飞机逃出

**取得方法** 前文已经将方法说的比较详细了, 将所有物品合成到房顶上的飞机后选择乘坐一次即可解锁, 这可不是彩蛋哦。



## Feed the Beast

10

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中 使用 Hell's Retriever

**取得方法** 就是上文提到的陷阱, 将丧尸分别放在地图区域的 4 楼中央、医院以及码头。全部丧尸死亡后陷阱道具将丧尸全部杀死才会解锁。



## Making the Rounds

30

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中 完成 1 次轮回

**取得方法** 由于轮回道具是乘坐一次飞机, 玩家登上这一次后, 将饮料机拆掉再装上。反复飞行 3 次即可解锁。



## Give Up

20

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中, 使用工具改造 1 把武器

**取得方法** 按照前文的方法将 Acidgat Kit (升级工具) 的 1 样东西投齐。一个解件在初始场景。把办公室的地上的 4 楼中央, 全部投齐后按任意工作台合成。用拿到武器或者枪的方法获得 BLUNDERGAT, 将其改造去便可改造。



## Full Lockdown

25

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中, 让 Brutus 完成 1 的巡逻

**取得方法** 游戏中 Brutus 会将所至之处附

近于抽奖嘛。合成物品、饮料等道具, 所谓巡逻就是让 Brutus 巡逻所有的饮料机和工作台, 还包括一个抽奖箱和飞机。注意吸引 BOSS 的时候有时候它不碰东西, 玩家可以试着往远处跑, 这样 BOSS 一般都会将注意力集中在那些东西上了。注意这些东西必须都是启动状态下的, 而工作台和飞机必须先合成东西以后再接破坏才行。最简单的办法就是先将两样合成物品组装好, 再飞到桥上一次让所有饮料机通电, 之后回来下回台将飞机装好, BOSS 来了以后再吸引他一个回合, 游戏中一共有 5 个饮料机, 别忘了还要碰一个抽奖箱和飞机才算。



## A Burst of Flavor

15

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中使用新饮料杀死 10 只丧尸

**取得方法** 新的樱桃饮料位于核心区域的 4 楼, 喝了这个饮料后在子弹时会连周围放电, 要用这个饮料杀死 10 个丧尸有个简单的办法, 首先建议越早杀敌越好, 然后确保自己有需要自救或者队友的情况下, 喝了樱桃以后故意在成群的丧尸中倒地, 这样可以爆发出一个大弹幕将附近所有丧尸杀死, 成就也就游刃而解了。







## Paranormal Progress

5★

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中，不花费分数开门。

**取得方法** 这个是最简单的成就。玩家从初午点开始，从 M14 附近的“穿过”一个长走廊进入 B 区域。在这里可以看到自助餐厅。而这边下去的门是锁着的。玩家只要变成幽灵状态穿过这边的一个隐形门，跳到最上方将机关电开即可。



## CC Bridge

30★

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中，在大桥上撑过第 15 轮，或者更高的轮数。

**取得方法** 先组装完飞机后飞到大桥上。注意必须要在桥上完整打完一轮才行。中途飞过去或者打一半走人是不行的。



## Trapped in Time

15★

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中，10 轮内使用并解除所有陷阱。

**取得方法** 游戏一共有三种陷阱，在自助餐厅门口可以使用毒气陷阱，在看守人办公室可以使用刀陷阱。在码头可以使用自动狙击陷阱，全部使用后再按换弹状态时最右侧的陷阱按钮上方发电即可对这个陷阱进行下电，这样便可解除成就。



## Pop Goes the Weasel

25★

**条件说明** 在 Mob of the Dead 中打破轮圈。

**取得方法** 开始新游戏时阻止一定是要升高难度，如果是简单的难度的话则无法打破轮圈。难度越高越容易打破轮圈，但难度越高能完成大部分成就，但难度越高，金与什么的都拿不了。

## 第一步

开始游戏先去查看守人钥匙，钥匙随机出现在核心区域两边，可能会出现在自助餐厅一侧，也可能出现在看守人办公室那边。钥匙像吊在空中，比较明显。在拿钥匙前需要先去变成幽灵状态，跳到上方将发电机电开，这样原本在上面挂着的钥匙便会掉下来。

## 第二步

拿到钥匙后开始组装飞机零件，顺便尽量去有狗头的三个地点防守，将狗喂饱。由于飞机零件一次只能拿一个，所以建议先去把通往医院的门开了，再将楼梯开启。每拿完一个零件就去放，如果是多人的话可以大幅减少来回跑动的步骤。每一路开到码头后，组装飞机和“献祭”部分部分基本就完成了。

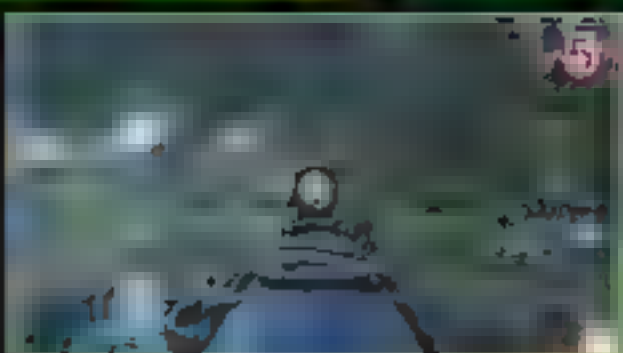
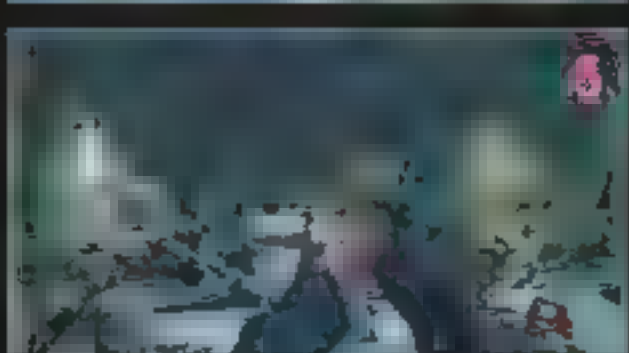
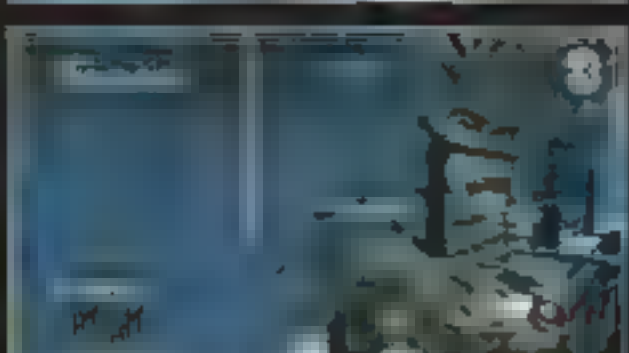
拿着斧子喝了厚血后就可以第一次往桥上飞了。这样便可完成第一次轮回。

【第三、四、五步没有先后顺序，但必须全部完成后才能进行第六步】

## 第三步

完成一次轮回后回到自助餐厅防守，直到剩下最后几只丧尸后就可以开始打隐藏的步骤。

隐藏只有在幽灵状态下才能看到，不过位置都是固定的，注意操作正确的话是可以看到一个通往隐藏步骤过来的。所有隐藏的位置分别在初生点附近一个有狗头头的车房中，对着马桶使用飞件就能吸过来（注意此步骤有许多陷阱类似的房间，一定要找对位置，别搞错了）；2：前往看守人办公室，快速找到并开一个靠外的窗户，往外看可以看到一个电线杆，隐藏就在电线杆上；3：在厕所，将门打开后，在靠前方位置边看，那边一个灯上可以吸过来隐藏；4：前往码头，在自动狙击枪处往对面看有一座桥，最左侧第三根柱子便可吸过来隐藏；5：最后一个在码头与监狱核心区域之间，乘坐列车途中会看到多盏灯，对着中间那盏使用飞件即可吸过来，这里可以在乘坐列车中吸过来，比较考验技巧，也可以在码头的工作台处用雷力的方式或起来对准上面灯，只不过成功率比较低；隐藏全部找齐后全部找齐后隐藏看守人办公室就可以拿到一把 BLUNDERGAT。



## 第四步

去自助餐厅附近的一个牢笼中可以看到一张海报，对着海报使用飞件可以打开一个特殊的机关，变成幽灵状态过去旁边的机关房间，下方会出现一个坑和一个骷髅，在坑的右边可以找到一个小勺子（比较小，仔细看），使用电击将勺子转移，接着前往自助餐厅，随着工作台左边的窗户向桌子上的勺子扔飞斧，将勺子吸过来，完成后会听到魔王的西方音。

## 第五步

利用飞机前往大桥三次，完成三次轮回。

## 第六步

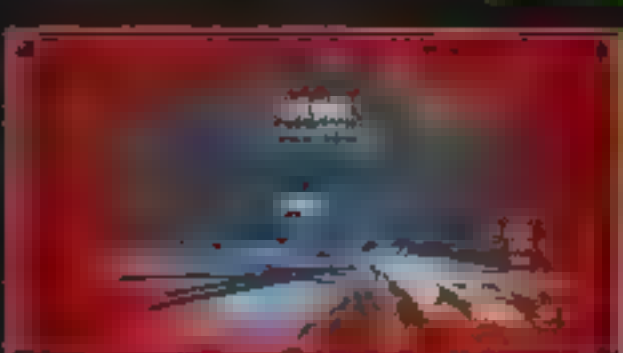
完成上面的步骤后，前往隧道就能看到数字在不停的乱跳了，进入鬼魂状态下依次输入固定的密码（104 872 300 401），按四组数字其实是这几个黑帮身上的编号，全部印在衣服上。

## 第七步

输入完成后画面会变黑，默认为开始讲“真实的故事”，接着需要找到场景中所有的耳机，每找到一个耳机队长就会解密说明真相。1：第一个会出现在隧道当中；2：在一套双出对面；3：第三个在核心区域的 2 楼部分，狗头附近；4：在监狱内部；5：最后一个则在监狱的门口。由于耳机位置十分明显，所以不难找到，全部找完后即可解密。

## 第八步

解密完成后所以玩家都有幽灵状态是集体自杀，全员进入幽灵状态后，一名玩家上房顶对着飞机按住 X 即可登上（这里原本需要 4 个玩家一个一个上飞机，后来因为容易出乱子，被官方修正成只要一人上飞机即可其他玩家带上来），飞到大桥上将电梯上的自己救活，一段时间后扮演 Weasel 的玩家就会变成对手，不会受到丧尸攻击，十分耐打，也可以切换成使用飞斧等。三名玩家可以选将其杀死打破轮圈，或者三名玩家都将其杀死打破轮圈，无论哪种选择都可以解锁成就——Pop Goes the Weasel。

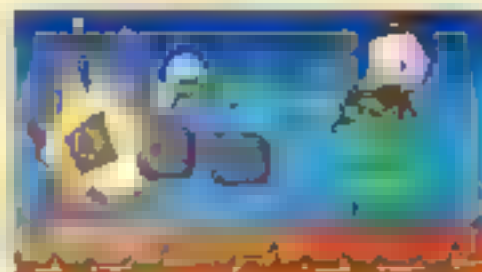






全年龄 适合所有人 通关时间：完成全部关卡约一个小时。

本作是一款语言有趣、画面可爱的平台动作游戏。游戏中的角色设计非常可爱，不过玩家们可别被这个游戏的萌外表欺骗了。游戏的难度一点也不含糊，多样的陷阱、一点点失误都有可能要了角色的命。手感一流，画面可爱，关卡设计巧妙，关卡难度适中，关卡设计巧妙，关卡难度适中。能有这样一款优秀的游戏实属不易。值得一提的是，游戏有中文版，玩家可以体会令人捧腹的剧情，而且游戏还支持多人作战，相当欢乐，推荐给喜欢此类游戏的玩家们。



## 模式简介

本地游戏指的是离线游戏模式。其中包含故事模式。在此模式下，玩家将沿着游戏故事的发展进行关卡。关卡有难度区别。

一般模式下存在检查点。玩家失败可以从之前的储存点位置继续。

游戏一直疯狂模式下，一旦玩家失败就必须从头开始。这就需要玩家对游戏的配置相当熟悉并且对操作有足够自信才能通过。

除了故事模式之外，游戏还有竞技场模式。在该模式下支持玩家之间合作或者竞技来达成关卡要求。战胜敌人。竞技场内容包含有夺旗者、偷





取敌人灵魂（通过时间的流逝点数增加）、雷口味（击倒并且杀死敌人队伍中的目标）、挑战（记录最佳的时间）、山丘之王（站在堡垒砖块上

增加点数）、彩绘世界（与其他队伍竞争，为更多的砖块上色）、海金罗（比其他队伍拿到更多金子）、球赛（竞争取得篮子中的球）、逆马戏（将马

骑到特定的地方）、抓包（随机选择社区关卡）、特色（官方举办的一些特殊活动）和社群剧院。在社群剧院里，玩家可以制作自己的播放清单，

传到服务器上供其他玩家游玩或者搜寻其他玩家的关卡挑战。

除了以上模式之外，还有官方定期配送的特殊关卡供玩家挑战。

## 网络模式

在此模式下玩家将可以和网络上的其他玩家一同游玩游戏。



其中支持玩家快速配对，玩家可以浏览者寻找配对，或是按图等键配对。游戏内容则和单机模式相同。

## 关卡编辑器

在该模式下允许玩家自行编辑并创建关卡，或者载入已经设置好的关卡进行游玩。创建新关卡时需要玩家先选择关卡的大小，其中包含横向和纵向大小，横向最大值为40，纵向为10，数值越大创建出的地图则越大。利用RB或者RT调出菜单，在菜单内选择要放置的砖块放置。利用LB或者LT调出颜色菜单，选择放置砖块的颜色。游戏中可供编辑的内容非常多，相信可以满足大多数玩家的要求。当然，关卡的编辑要符合逻辑，一个好的关卡要求机关的设置更合理。完成编辑后可以选择测试关卡，玩

家可以将自己的关卡测试一遍再保存。保存后可以创建冒险清单，也就是编辑关卡的顺序。比如冒险模式、挑战模式或者隐藏关卡，极大地扩展了游戏的可玩性和可玩性。

操作	作用
左摇杆 十字键	移动光标
右摇杆	移动画面
A	放置砖块
B	删除砖块
X	点火
V	缩小
RB/LB	菜单下移 删除砖块调色盘 消除障碍物
LB/LT	菜单下移 删除障碍物和敌人 消除障碍物
START	菜单
BACK	游戏中止/退出

## 基本要素

操作	作用
左摇杆 十字键	移动和选择
右摇杆	移动画面
A	跳跃 通过网下可心网继续
B	取消
X	碰撞
V	白墙
X	滑下

操作	作用
X	滑下
X	上滑
B	上滑
RB/LB	删除宝石
LT	结束游戏
START	菜单

游戏一共有八个章节，每个章节有14个关卡，其中九个是一般关卡，两个是关底任务，还有一个是空可关卡。只要完成关底任务就算完成一个章节。在进入每一章前会有颜色标志，可以直观地查看关卡的完成程度，其中A++为紫色。

A为绿色，B为黄色，C为红色。需要留意的是，一般难度和疯狂难度的关卡是不共通的。



使用毛球可以炸开猫才卫，换取武器。有些武器可以帮助解谜，有一些能帮助玩家攻击敌人。而宝石可以用来解救囚犯，解放了囚犯之后可以使用其他人的面孔。



每次开始游戏都能自由进行关卡设定，设定包含4种难度、武器、生命值、和切换战利品。值得一提的是，可装备的项目非常多，只有你想不到，没有你做不到。



每当玩家完成一般的关卡时，游戏会对玩家的表现做出评价。在一定的时间内通关并且搜集所有的宝石和毛球的话，就能获得A++评价。如果能大致收集全部宝石和毛球就能获得评价A。如果损失了两个以上的宝石或者毛球的话，只能获得B评价了。通关更多的就只能获得C评价了。关底任务不能直

接查看宝石和毛球获得数量。通过关卡被标高的难度看评价。而空可关卡（即关卡）和都能完成时间的要求。玩家需要的是收集全部的宝石和毛球。



统一玩家取得的成绩和道具。网络联机也会依照该统计选择最合适的对手和伙伴。





[illegible][illegible][illegible]

## 课程难点和收集

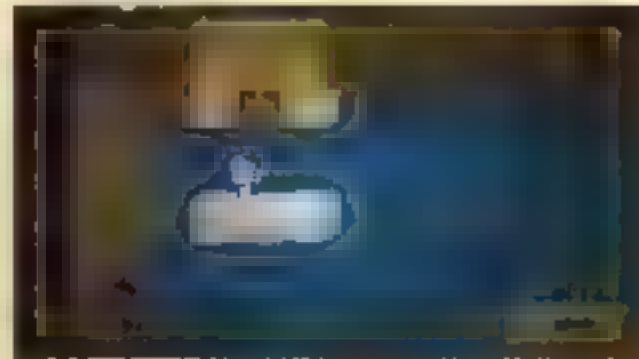
## CHAPTER 1

性大游戏的第 3 关 难度中等 拥有 1 个储  
存点 有一个敌人 将其拘捕不中或者直接干掉  
第一个储存点的位置往上可以获得手球 取得第  
一个宝石后就能过关

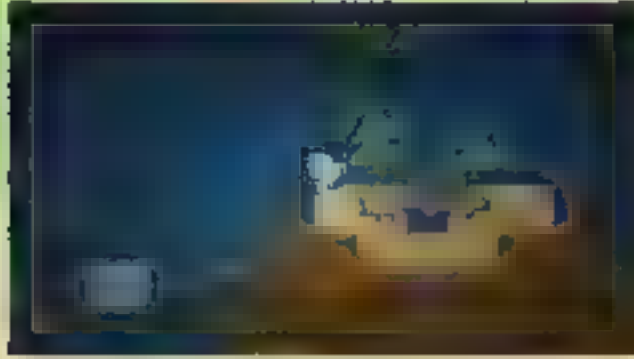
在熔岩砖块往上能得到的第一颗宝石，踩在弹簧上可以往左边跳跃。在左下角可以拿起云堆取得宝石。继续往上可以利用熔岩砖块的弹跳力，往上边的传送点获得毛球。在留存点右边水池中间的弹簧可以往左跳取得宝石。注意继续往右的宝石可以先让底下的砖块爆炸后取得，利用二段跳回到右边即可。



▲ 飞 巴 山 白 奶 茶 同 步 推 出



▲以上可以認為平頂



▲中國企業可以順應全球



1-3

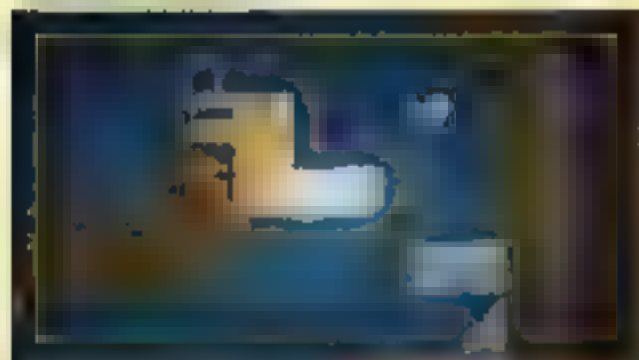
宝石数量

6

最开始往右的爆炸砖块位置,可以取得宝石的同时让敌人掉下去。第一个储存点的右边有两个敌人。要小心。继续往右的砖块爆炸后,取得雷射炮并上移得宝石。第二个储存点右侧下方爆炸的砖块,取得宝石后会自动传送到安全的地方。在出口右边首次出现了船。先利用RT将船移动到爆炸砖块的下方。再走,取得毛球跳到船的位置就安全。



▲初期关卡,让船移动到下方



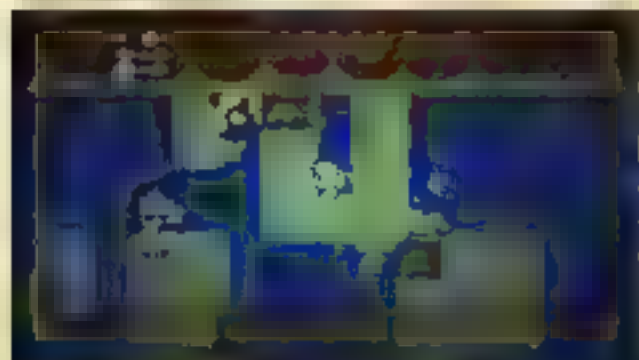
宝石数量

7

在最开始的白色云层体上通过砖块取得宝石。这里很容易迷路。注意回收。在第一个储存点的左下方就是毛球。但要小心上方两只猫扔下的武器。往左边的熔岩砖块弹跳上力,在左方的灰色砖块是正心的。可以连续往上跳取得宝石。在第二个储存点的下方,可以让左边的砖块爆炸后,绕一圈取得。继续往上的位置需要利用上下的时间差通过,在上方的爆炸砖块中间灰色位置有宝石可以拿,继续往左,就拿到上方还可以拿到另一枚宝石。



▲这里的砖块可以弹跳



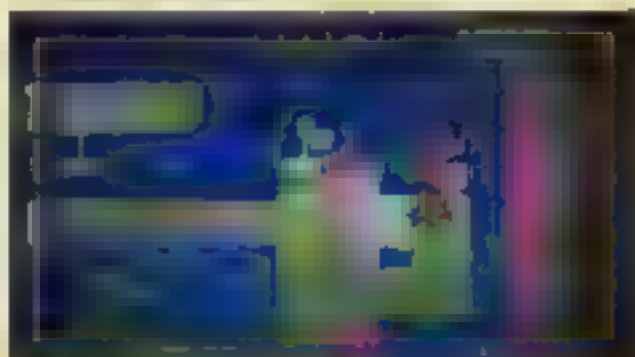
▲这个位置还有一枚宝石。

1-4

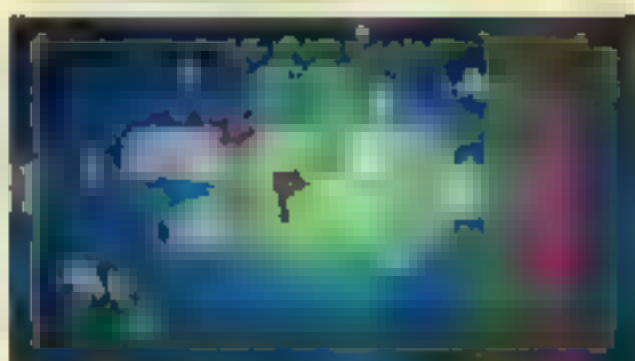
宝石数量

7

最开始可以先让砖块爆炸,利用吹风机绕圈取得宝石。第一个储存点的左下方有一枚宝石,不要遗漏。第二个储存点的位置先躲避过去再前进,在到达第四个储存点之前可以先将左边的船划过来。取得宝石。储存点左边的红色滑动砖块。左边位置有转移点可以取得一枚宝石。绕到下方还有一枚宝石不要回收。随后上。在右边的熔岩砖块回收毛球后。在左边的箭头位置可以直接穿过砖块取得宝石。



▲将下方移动到右侧再用取得宝石

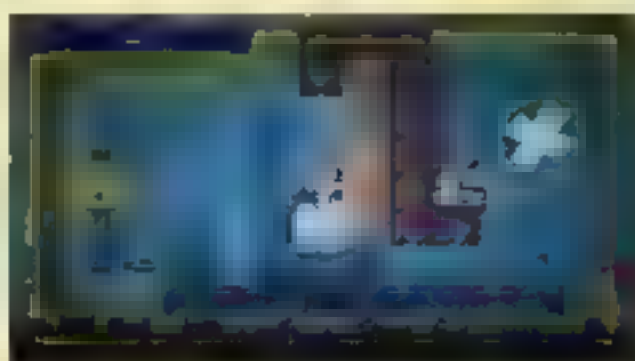


▲可以穿过砖块取得宝石

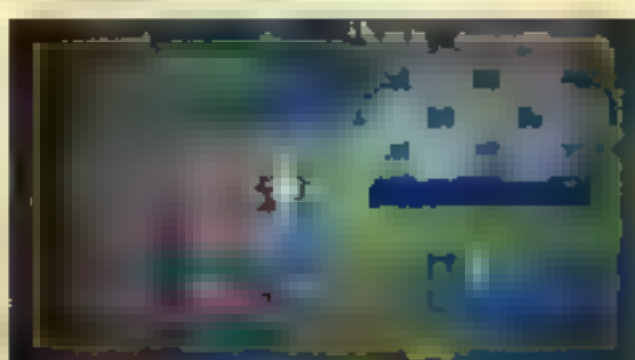
宝石数量

7

一开始需要先到左爆炸砖块上跳下乘再和用RT将船划过来。继续往右的第二个储存点需要连续跳上爆炸砖块取得。第一个储存点的位置。可以先往一枚发弹的砖块。将激光击破敌人后。往右取得毛球。在储存点继续往左。左边的箭头上。有得点后可以取得宝石,在转移位置先往右走。可以直接过去取得宝石。



▲继续往右的砖块让船落下



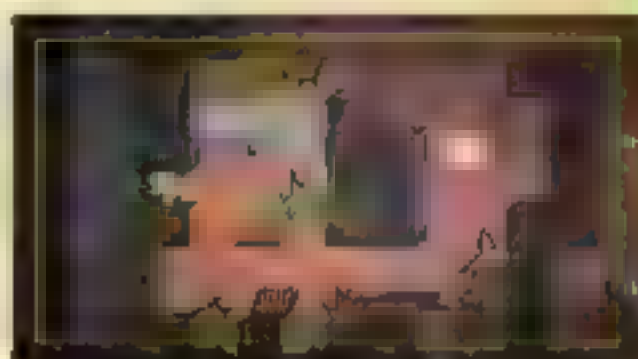
▲可以穿过砖块取得宝石

1-5

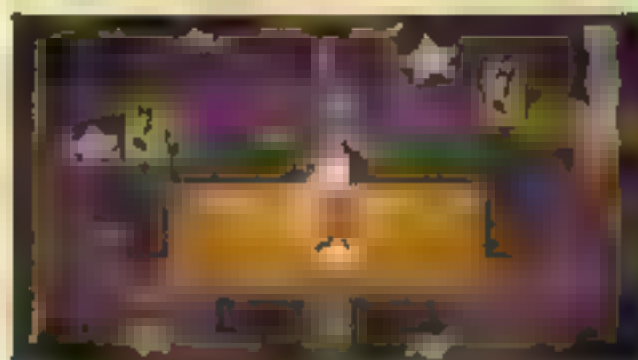
宝石数量

7

开场后往上,在平台最左边可以下去,取得宝石。往上,在激光位置可以直接往下跳来到另外的分支关卡。将全部宝石和毛球取得后就能过关。



▲地图的砖块可以弹跳。取得宝石

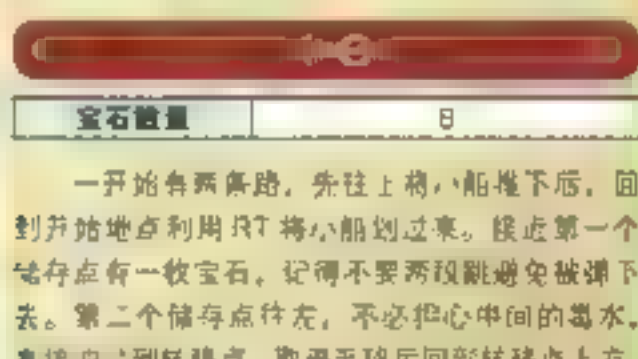


▲激光位置可以直接跳下来到下一关卡

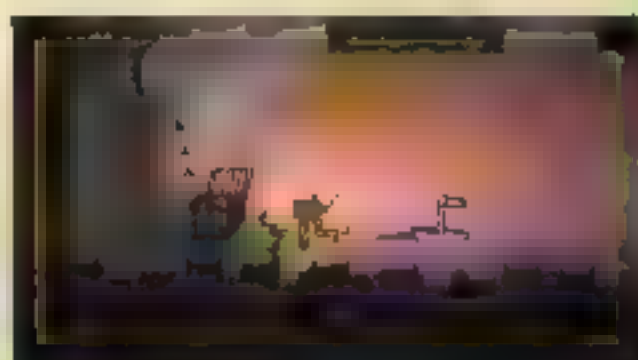
宝石数量

7

取得第一个宝石后,在激光位置往左继续关卡。在第一个储存点的右边有激光和猫,将猫推下去就轻松击败它。继续往右,有两处激光和雷射炮,小心别撞上激光。可以留有一次雷射炮机会上取得宝石。第二个储存点的左方利用弹簧跳上左。在激光的时间差。有宝石取得。继续往左方。第一个储存点左方有一只猫和宝石的猫。在激光后取得宝石。上和在左方各有。一枚宝石。不要遗漏。



一开始有两路路,先往上将小船推下后,回到开始地点利用RT将小船划过来。接近第一个储存点有一枚宝石,记得不要两度跳避免被弹下去。第二个储存点往左,不必担心中间的墨水,直接冲上到转移点,取得毛球后回到转移点上方。在第四个储存点的上方可以直接穿过砖块取得宝石。终点位置先往右,通过熔岩砖块弹跳上去取得宝石后离开。



▲推下小船后再划到终点

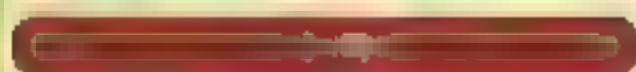




▲可以通过冲撞转移地点

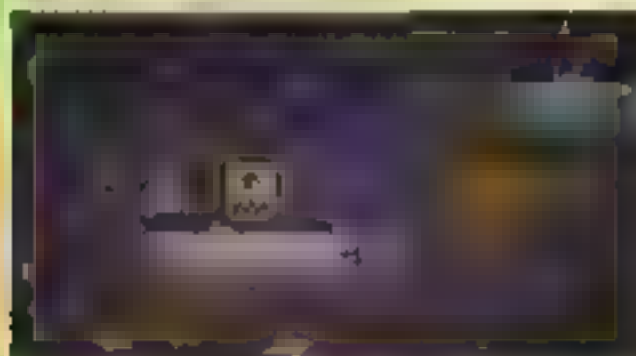


▲这里的砖块可以直接通过取得宝石



宝石数量	7
------	---

开始后先到右边将小船往下推。可以利用爆炸砖块的时间差取得第二枚宝石。第一个储存点的右边有一只带着宝石的猫。可以引诱它到对岸的地方再回收宝石。第二个储存点上方高水位置有转移点。可以取得毛球。随后利用弹簧回收宝石。由于是冰面。要小心别滑过头。往左游到爆炸砖块的位置。弹跳往上取得另一枚宝石。第三个储存点要在砖块爆炸前之前赶紧往上就能被往右两只猫和两枚宝石。



▲可以通过砖块点取得毛球



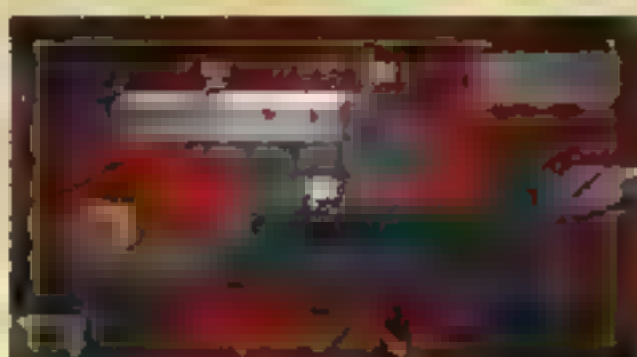
▲利用爆炸砖块取得宝石

## 关底任务

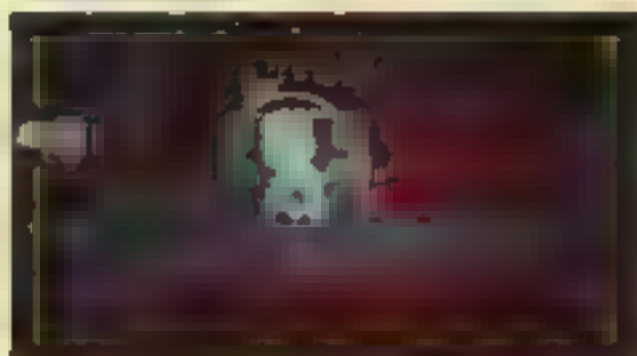
宝石数量	版面1, 7 版面2
------	------------

开场后可以直往上升。利用吹风机取得一颗宝石。有两只扔定时炸弹的猫。跳到它们右边利用爆炸砖块将猫转移过去。第一个储存点下部的砖块是可以通过的。取得毛球。第四个储存点的下部的砖块可以通过。取得一枚很容易遗漏的宝

石。随后利用激光灯信息。弹簧上。在出口位置有两只宝石回收。



▲下部的砖块可以通

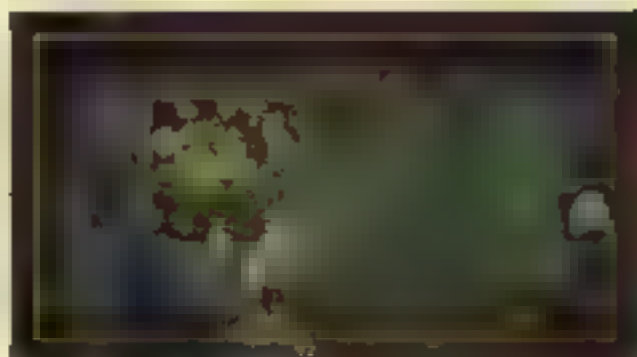


▲利用一只猫点取得宝石并可以取得宝石

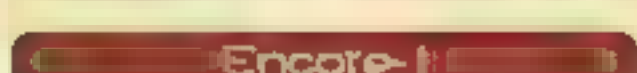
第二个版面。主要考验时间差的操作能力。钻石可以在上方取得宝石。第一个储存点下方的传送带可以通过砖块取得毛球。随后利用左下方的钥匙离开。



▲取得毛球



▲取得钥匙后完成。



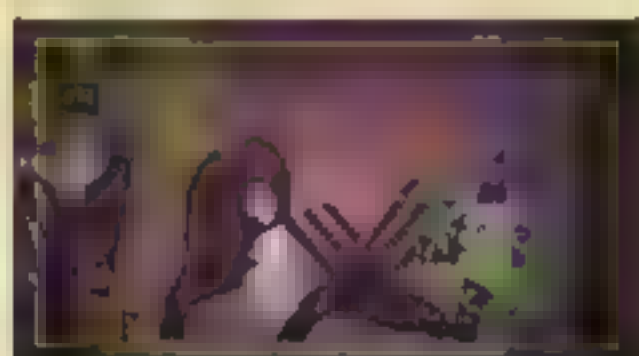
宝石数量	7
------	---

开场后利用激光灯的时间差通过。第一个储存点右边的激光位置。第一个储存点的右边往上可以通过砖块取得宝石。第二个储存点下部的爆炸



▲第一个激光位置。取得宝石

方块挡住通路。可以先将方块引爆后往上。方块下方有一颗宝石。继续往上的道路都需要利用砖块爆炸的时间差来通过。

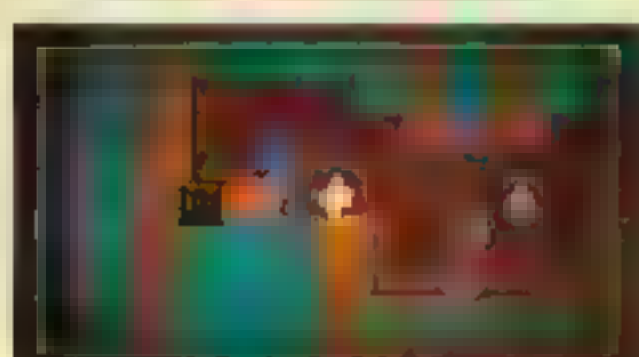


▲位置位置转移点

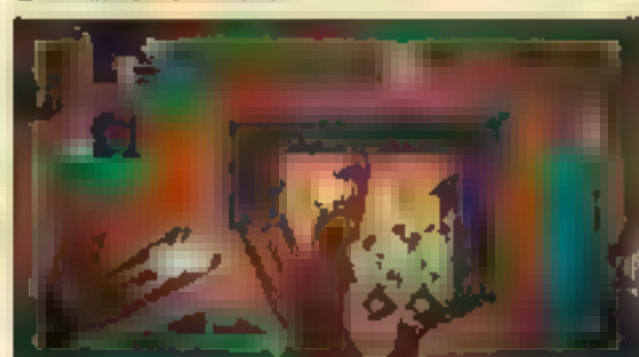


宝石数量	7
------	---

升高的时候利用时间差马上用两段跳到右边。使到第一个储存点的地方需要利用弹簧和爆炸砖块的组合跳到右边。第一个储存点位置需要先将。爆炸砖块。利用出现的砖块来通过。



▲开始的位置要小心取得

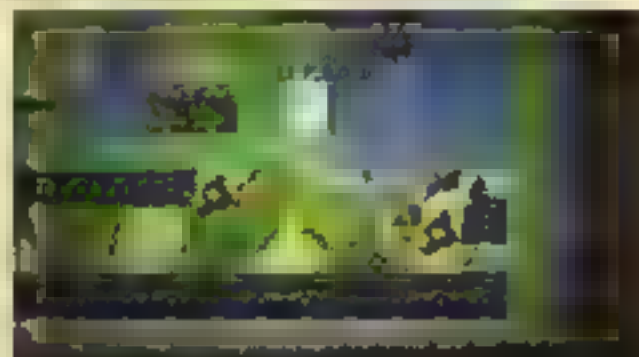


▲利用爆炸砖块的时间差通过



宝石数量	7
------	---

开场有爆炸方块。掉下后更先在上方的爆炸方块停留多些时间。增加上下方的爆炸时间差后落到下方的爆炸砖块。第一个储存点往上可以取得宝石。要记得利用两块爆炸砖块免得回程的时候被杀。第一个储存点往左。上方有转移点。移动到上方引爆砖块后取得毛球。避免被一船碰死。到达出口右边。引爆砖块后可以取得剩下的全部毛球和宝石。但要小心回到时爆炸砖块和激光的时间差。



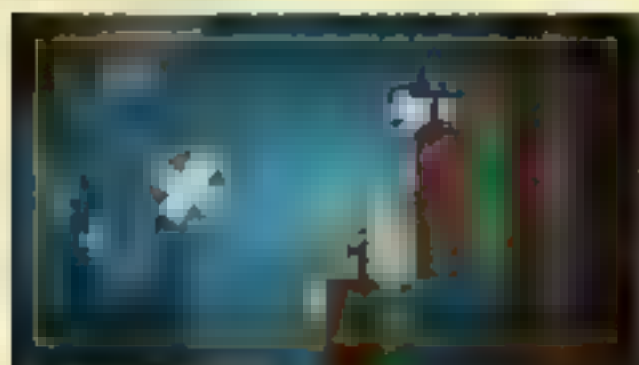
▲激光灯利用上下时间差通过



# CHAPTER 2

宝石数量 7

开场后有弹射的机关，切记不要乱跳避免被礼葬。第二个弹射开关下方利用熔岩砖块往上取得毛球。第一个储存点往右的两个弹簧位置左右可以透过方块取得宝石。随后往上，右上位置的云层中有宝石。第二个储存点左边用熔岩砖块的反作用力前进，面包敌人会不断出现所以可以无视，第二个储存点右边会出现炮台，被打中就会被秒杀，需要小心。



▲此处可以往下取得宝石。

宝石数量 7

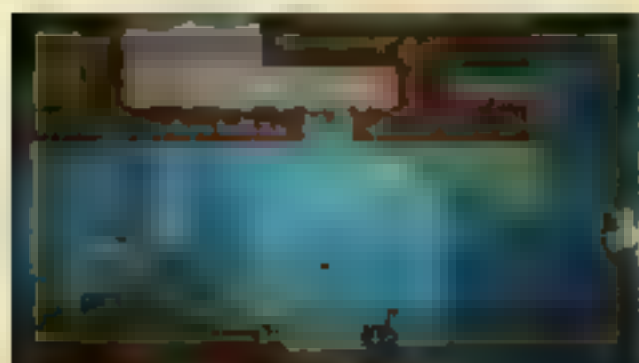
开场后往下则要小心激光，钢板面左边可以利用熔岩砖块取得宝石后，利用吹风机往上。第一个储存点往上，利用移动机关取得毛球。第二个储存点右边一排爆炸方块的树木标志后有一颗宝石容易忽略。利用飞行器的位置小心即可。



▲树后有宝石，记得回收。

宝石数量 7

开场后先往右取得毛球，随后直接往下。第一个储存点往右，上方的尖刺方块空缺一格的地方可以往左取得宝石，并直接来到第二个储存点，往右回收遗漏的一颗宝石，之后往右上引



▲透方块往上取得宝石。

爆一个弹射方块后利用熔岩砖块往上。第二个储存点左边有一只带着宝石的猫，注意回收。回收至第五个储存点可以往右回收宝石，之后回收向左，先回收完后再通过转移点。



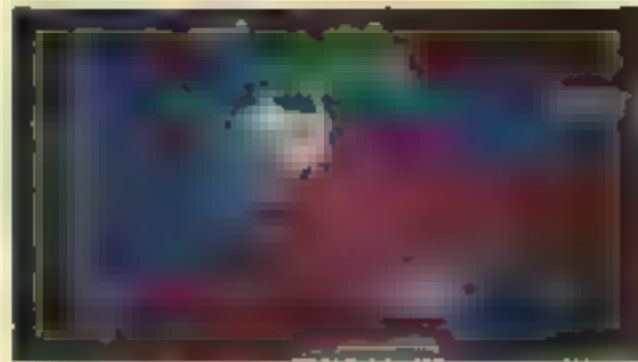
▲通过这个位置的不锈钢门通道。

宝石数量 7

从本关开始多利用RT改变位置的方块，开场后利用方块得到移动，过后将方块移开让机关移动，在接近第二个储存点的位置左边的砖块为带有宝石。第二个储存点直接往右，移开方块取得第五颗宝石，第一个储存点上方有毛球，记得回收。第四个储存点下方方块可以移开取得宝石。



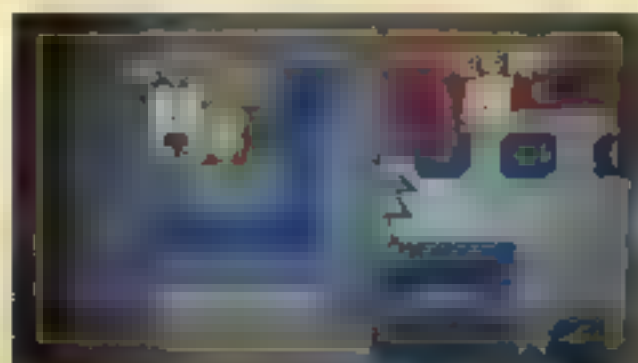
▲利用弹射机关的方块推开。



▲这个位置有一颗宝石。

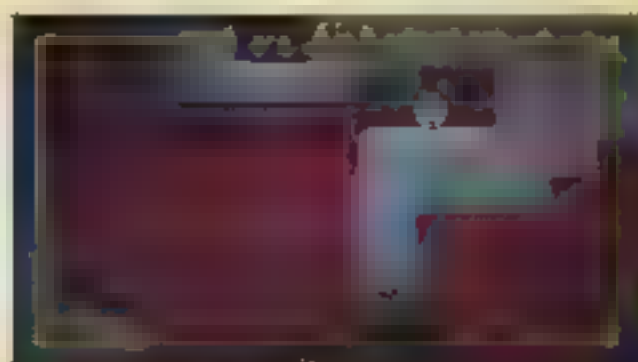
宝石数量 7

开场后先往左边的熔岩砖块跳，往上取得宝石，随后直接从右边出去，可以回收多一颗宝石。这里开始有自动移动的方块，要留心它的规律。



▲开场后先往右取得宝石。

第一个储存点先触发爆炸方块让船掉下岸，再到右边使用，到左边利用弹簧取得毛球后继续往上爬。终点位置有猫在使用毒气泡，别碰到否则会被秒杀。



▲利用弹簧到船后取得毛球。

宝石数量 7

开场后移开方块取得宝石，往上时多留心激光的时间差。第一个储存点可以将船往下取得宝石，但注意船会激光。第二个储存点可以先利用熔岩砖块干掉上方的猫，取得毛球和宝石后回到储存点左边，利用方块阻挡激光前进，通过激光后可以往上取得宝石，出口上方可以取得宝石。



▲利用方块阻挡激光前进。



▲出口上方有一颗宝石。

宝石数量 7

开场后利用移动平台往上，把握好时机引爆炸弹，让移动平台到右边，取得毛球。通过第二个储存点后会有两只猫追杀，还有炮台攻击要小心，可以尽量忽略直接跑到右边的转移点，来到



▲利用移动平台取得毛球。



第二个储存点处,可以踩着猫放出泡泡前进或将它一脚扛到熔岩砖块上撞死。再拿弹旋桨到左边第二个储存点右边的砖块内有宝石。记得回收储存点往右,利用熔岩砖块的作用力取得另一颗宝石。往左边回收宝石时小心敌人的冰结攻击,往上就是出口。



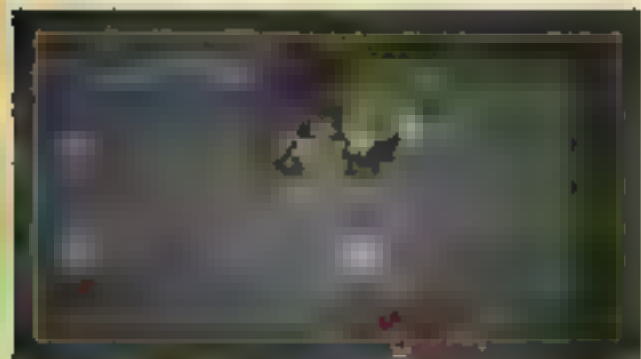
▲如上图位置宝石可取得



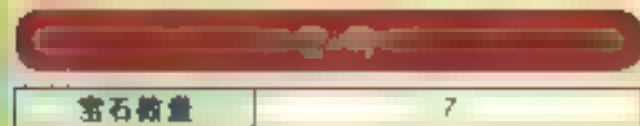
开场后移动砖块开路。在下方有毛球的位置,可以先将砖块移动开,直接跳下去,取得宝石毛球暂时拿不到。到第一个储存点后继续前进在右上方有大型敌人的位置,取得宝石后要尽快离开。第三个储存点的右边,先跳到炮台上引爆砖块让船掉下才能继续前进。取得船后到炮台右边,转移点可以取得下落。



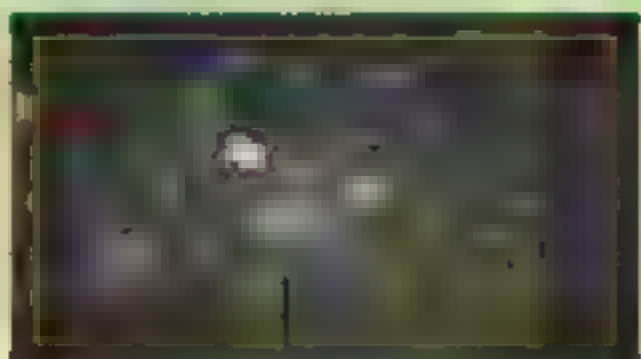
▲如上图位置可以跳下取得宝石



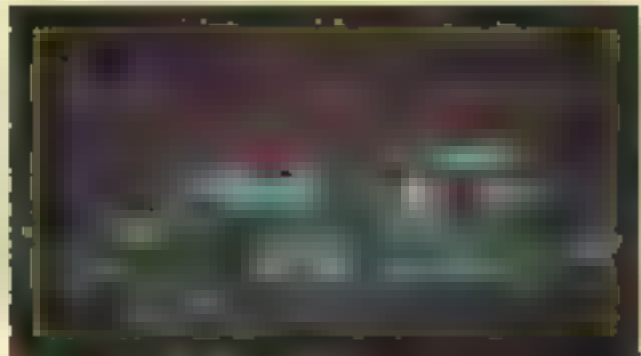
▲跳下炮台上的砖块后下去



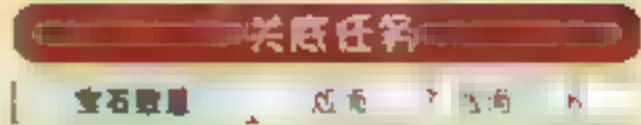
开场的宝石取得后要赶紧往左边跳别被毒死。第一个储存点的右边有一只带着宝石的猫第二个储存点位置的宝石要利用猫的气向取得。储存点的左边先用砖块垫脚再往推开砖块。继续往左可以用砖块挡住飞机炸弹。取得宝石在砖块中间有个转移点,可以取得宝石后直接到第一个储存点位置。取得喷射包后要留意使用次数。在尖刺中间可以取得毛球。第四个储存点位置,可以利用敌人射出的子弹作为落脚点,往上取得宝石后直接前往出口。



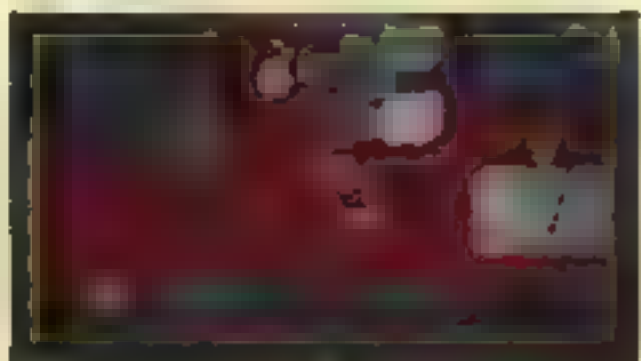
▲利用气泡往上取得宝石



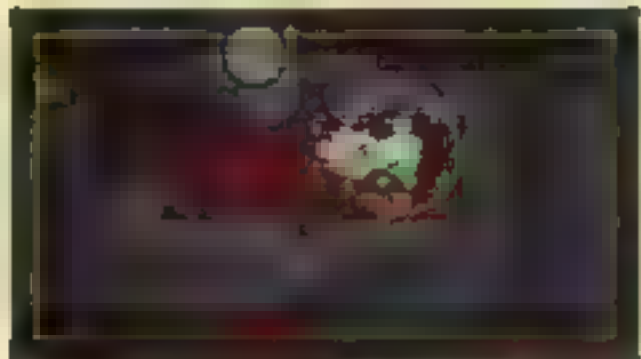
▲中间有个转移点,可以取得宝石



开场后先到石边的转移点。移动砖块作为落脚点之后回去往上。在第一个储存点位置,利用砖块和敌人射出的子弹作为落脚点到第二个储存点处。记得不要在炮台上停留太长时间。出一位置,把垫着开关的砖块移开,利用熔岩砖块上到达转移点。



▲利用敌人子弹作为落脚点往上

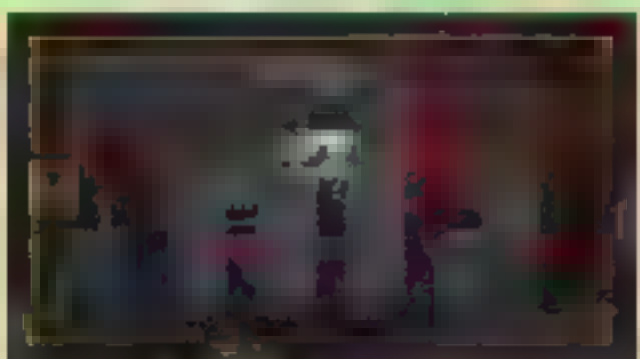


▲记得不要在炮台上停留太长时间

在第一个版本需要多利用熔岩砖块并小心激光。第三个储存点后边,先往右再往左用机关关掉。再往上取得毛球。右边的平台下方有一颗宝石。第三个储存点下方平台位置有梯子,可以往上取得宝石。



▲尖刺下方取得宝石



▲梯子上还有一颗宝石



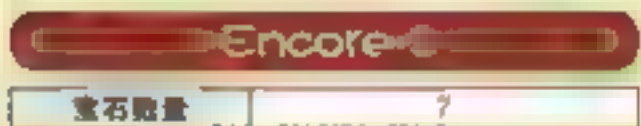
开场后利用弹筒往右,在第一个弹筒弹过去的时候记得要赶紧到左边,否则会被中央刺。第一个储存点的弹筒位置,可以在弹过去之后利用连续取得毛球。继续往上,在尖刺附近的宝石需要留有一段跳取得。第一个储存点往上需要利用敌人的黄色弹球。取得宝石的时候小心别被刺到。第四个储存点往下,要留意平台和激光的时间差。第五个储存点往左的两颗宝石一定要留意到位置。第六个储存点要先把砖块移动到转移点另一边的出口才能通过。第七个储存点左边利用砖块引爆炸弹,让桥伸出来通过即可。



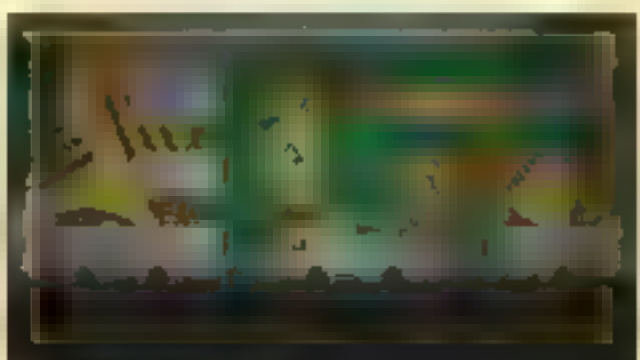
▲在桥下位置一定需要利用机关



▲在尖刺下方取得宝石



这个关卡考验的是平台的移动。第一个储存点往右,先将小船推到爆炸砖块上方。第一个储存点先将砖块引爆,让移动平台移出来,同时这



▲在这个位置可以取得毛球。



个储存点下方可以取得毛球。往右,上方的砖头引爆之后船会掉下来,到右边往上前进。第四个储存点的左边有一颗绿色的宝石,不要遗漏。

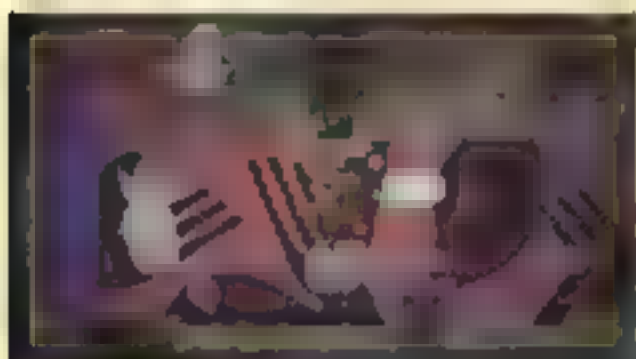


▲这个位置有一颗绿色的宝石

### Endless

宝石数量 7

开始后的要点是不断地撞击上方的爆炸砖块让移动平台移动到左边,再利用下方的熔岩砖块往上踩着平台到第一个储存点。再利用同样的方式将平台移动到右边,正好是第五个储存点。往右移动时受到激光的攻击。第六个储存点的右边,利用右上的方块作为落脚点,取得上方的毛球。在靠近出口的地方,将移动砖块空出熔岩砖块,跳跃就能离开。



▲引爆炸块让平台通过



▲取得毛球

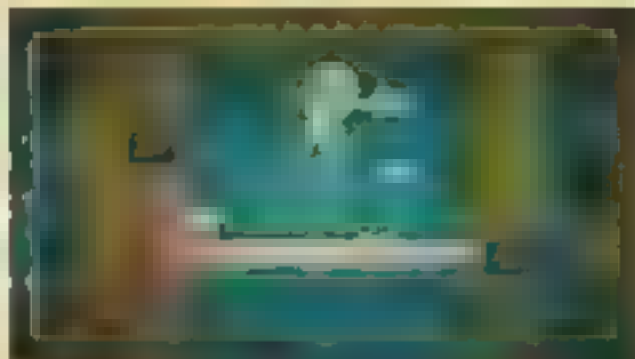
## CHAPTER 3

宝石数量 7

游戏开场后利用右边的转移点往左边出去,依靠熔岩砖块的作用力往上,记得上边有一颗宝石,注意回收。在第一个储存点的位置,利用熔岩砖块取得宝石之后,顺便关闭吹风机往下。第二个储存点右边有机关,按照左2右1的次数就能消除开关。第四个储存点的位置取得毛球后,利用能力飞到右边取得宝石和毛球。继续往上取得宝石并抵达终点。



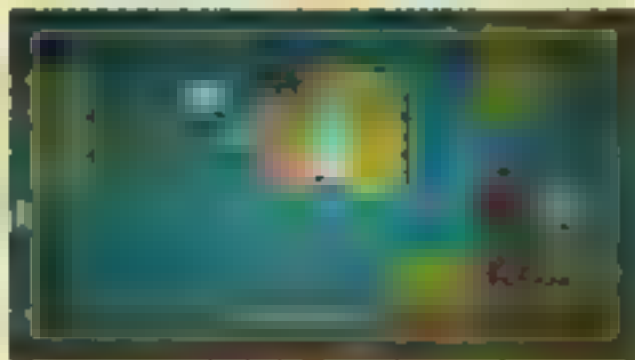
▲利用左1右2的方式消除开关



▲利用能力取得宝石和毛球

宝石数量 6

开始方式下,利用移动砖块将爆炸砖块后开启机关。走到第一个储存点位置,将砖块上下一碰便将砖块带到右边开启机关。宝石需要先到上方关闭吹风机取得。第二个储存点往左,取得熔岩砖块。上下的地方,点一下的砖块取得宝石,并且撞向到右上取得另一枚宝石。第三个储存点往左,有三只小猫需要打败,由于它们有尖刺,将它们打到尖刺上即可。随后将机关上的砖块撞开,并继续往上将储存点移动取得毛球。将砖块撞下,到第一个储存点位置左右,两只小猫可以点熔岩砖块让平台通过。点一下。



▲知道位置可以点过方块



▲利用砖块将平台升起

宝石数量

开场后关闭吹风机,取得宝石之后顺便把平台左边的吹风机也关闭。来到第一个储存点,往左按下小船。第二个储存点右边有大型怪物,小

心不要被秒杀。第一个储存点右边可以取得毛球,但是要小心别碰到熔岩的块撞到尖刺上。终点上方,取得隐藏的宝石。



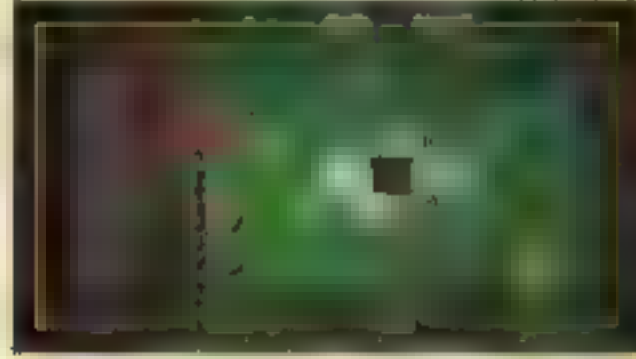
▲飞到大型怪物,小心别被秒杀



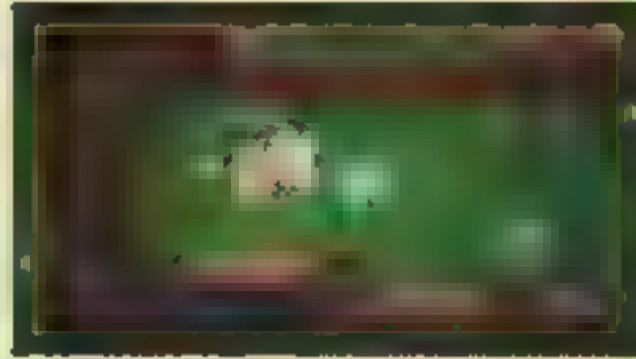
▲终点上方可以取得宝石

宝石数量 7

一开始就是四只小猫等着,加上炮台的攻击,会是一个小难度。可以点一下小猫,让它们快速消失。第二个储存点的左边可以利用黏附能力取得毛球。在终点位置先到左边取得宝石后到达终点。



▲刚开始时是一个小猫



▲飞到左边取得毛球

宝石数量 6

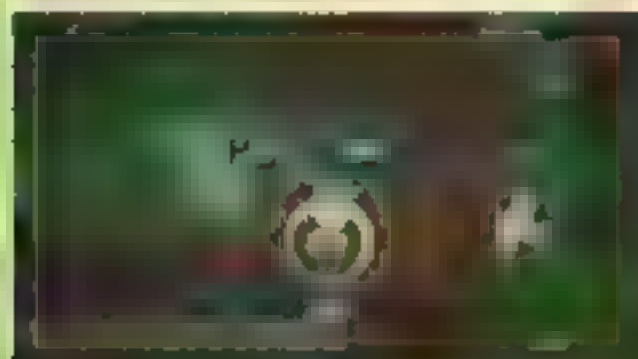
开场位置上方有狐狸可以抓住,随后移动取得宝石。到机关位置,将砖块移动到右边的机关,下方的吹风机启动后可以往上取得宝石。第二个储存点位置,利用机关将小船推出,让小船掉到下方的水位。第一个储存点往上,利用喷射装置到平台一边的转移点取得毛球。第二个储存点的右边可以移动砖块,通过砖块取得宝石。



第四个储存点左边,可以引诱猫掉下给大型怪物吃掉后,利用空隙时间往下前进,到达终点



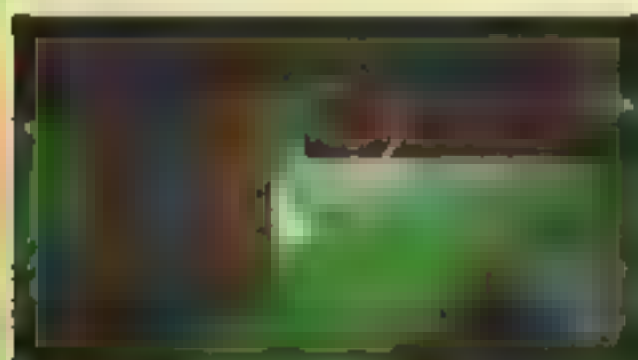
▲利用下方的吹风机关取得宝石



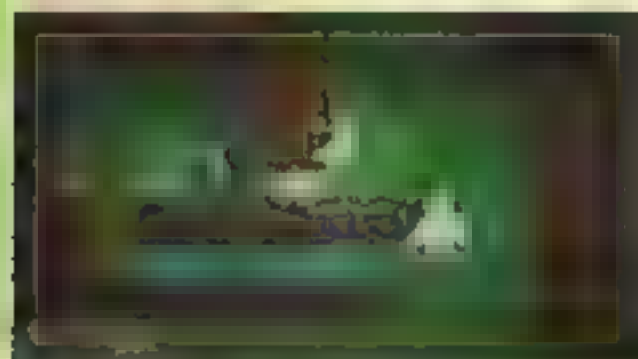
▲利用机关下方道具取得一枚宝石



开场后往左,前方的蓝色会爆炸的砖块因此要小心前进。第一个储存点位置,先关闭吹风机后通过。第二个储存点位置,取得飞弹后上和平台后往右。在左利上方有一枚宝石可取得。第三个储存点下方利用飞行能力取得宝石。往上,取得宝石位置的左边可以通过取得毛球。第四个储存点往上时需要利用移动砖块搭脚通过。



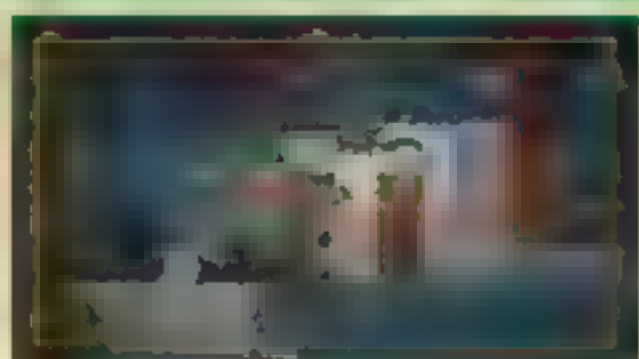
▲相同位置可以取得宝石



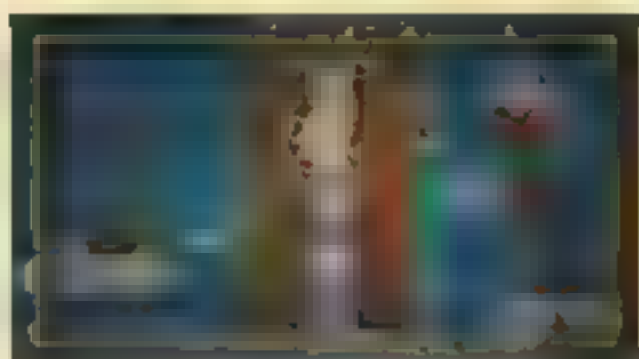
▲通过砖块取得毛球



开场后往左,别在同一个地方停留避免被轰上去。到左边爆炸方块密集的第一个通道往右,透过方块取得宝石。第一个储存点的右边需要消除砖块通过。第二个储存点往上飞可以取得毛球。



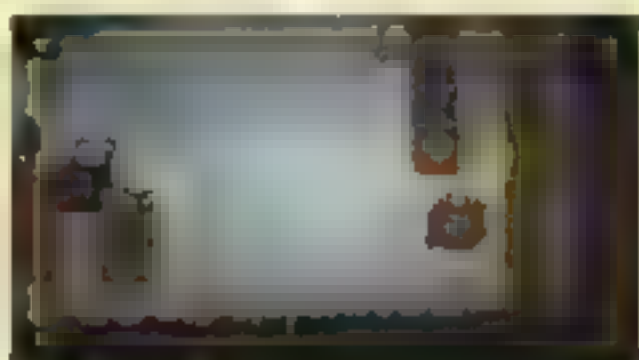
▲通过砖块取得宝石



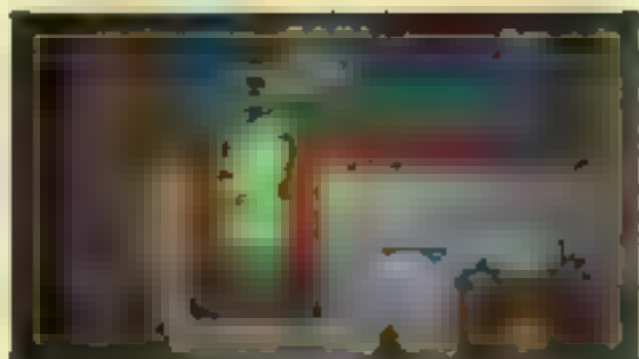
▲往上飞取得毛球



开场后往左,取得毛球后推动开关往回走。右边出现了移动平台,踩上后往右,中间的砖块是可以通过的。取得宝石后往左,平台位置有一块砖块往上,推动爆炸砖块和机关往横杠交替往上。第一个储存点位于第一个砖块,可以通过砖块利用移动点取得宝石。推动机关后上方的平台有宝石,推动它取得宝石后前进。



▲通过砖块取得宝石



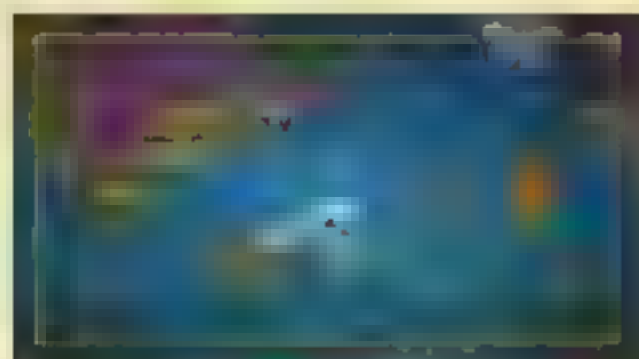
▲相同位置可以通过机关获得毛球



开场位置一心机器人的导弹。第一个储存点往下有炮台,由于其攻击会破坏爆炸方块,因此要小心前进。第二个储存点的位置先和上下的机关开启搭起桥梁,第三个储存点位置,利用敌人的子弹往上,查平台可以来到隐藏的分支关卡,利用再次风吹取得全部的宝石和毛球后离开。



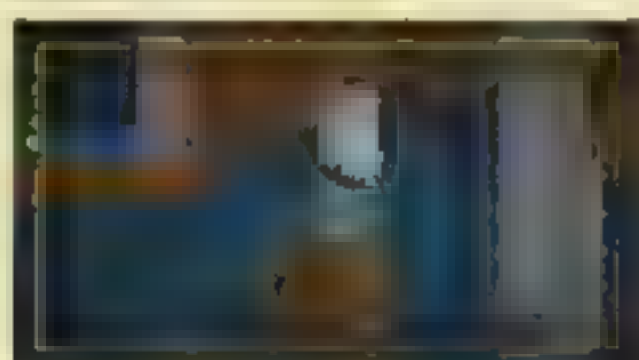
▲上下移动取得机关



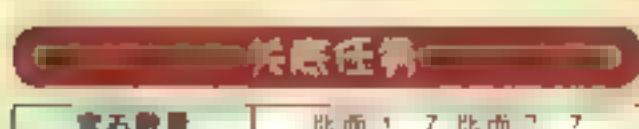
▲利用吹风机关取得宝石和毛球



按照原来的方式来到第二个储存点位置。往右,机器人的上方颜色砖块可以通过,往下取得毛球。到右上方位置的出口离开。



▲相同位置可以取得毛球



▲然而, 7 然而, 7

开场后利用吹风机取得第一枚宝石,随后利用弹簧跳到移动平台上。第一个储存点左边的敌人可以靠移动砖块将其失去落脚点。第二个储存点可以将方块移开将上方的狙击败后回到第二个储存点的左边,喷射上去取得毛球。第三个储存点往上,喷射平台的上方砖块有宝石可以取得。第四个储存点先搭下方的桥梁,移开上方的砖块后通往右边,第五个储存点先到出口的左边移开砖块,让其放到上方的机关上,这样就能顺利通过。



▲击败敌人后可以取得毛球





▲如图位置可以取得宝石

版面开始后先移开砖块取得宝石。随后重新启动桥，利用下方转移点过去。第一个储存点利用弹簧往左的时候，要记得往右边跳一下，否则会撞上尖刺。第一个储存点左边。先关紧左上的吹风机，再启动右边的吹风机可以吹回随的炸弹。第四个储存点左下方有宝石，记得回收。最后先将大型怪物引到左边，取得毛球后迅速通过。



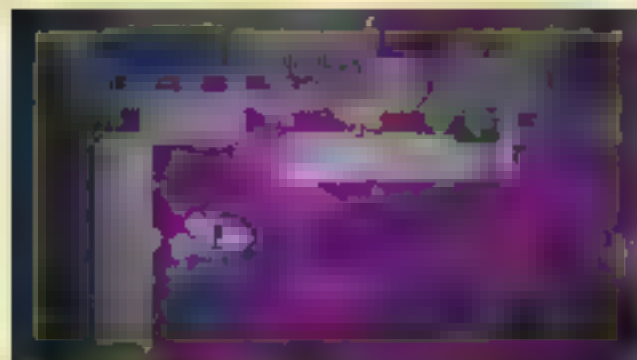
▲利用侧面的平台大型怪物



第一个储存点的位置。利用弹簧往右飞，第二个储存点往下可以先取得毛球，第三个储存点先移开桥板的砖块，触发左下侧的爆炸砖块后，让上方的机关开启，取得宝石后将右边桥板的砖块移开。第五个储存点按上是一个小难点，炮台机关进入的敌由相当密集，需要小心。



▲可以取得毛球再往下



▲利用桥板的上方吹风机



开场后往上，由于有激光所以要迅速通过，

第一个储存点的位置，可以利用敌人的武器吸引下毛球取得宝石。第二个和第四个储存点下方需要反复转移阻挡转移点出口，直到能从最右边出去。第五个储存点按上需要小心，第六个储存点的左边有毛球可以取得。最终需要小心敌人的袭击。



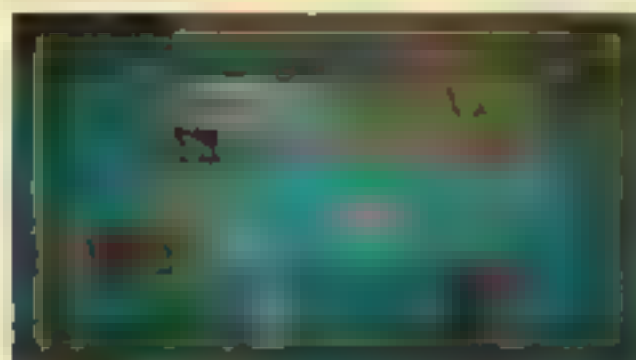
▲位置移动时注意机关的炸弹



▲第一个储存点下方有毛球



开场后利用大飞机往右，在墙上的砖块后要往右跳，否则会被尖刺刺死。往上的机关在墙上的机关取得宝石。第一个储存点按上，利用弹簧往右飞，取得毛球。取得毛球后，先关紧左上的吹风机，再启动右边的吹风机，随后直接往上就能到达出口。



▲暗色平台可以过去

## CHAPTER 4



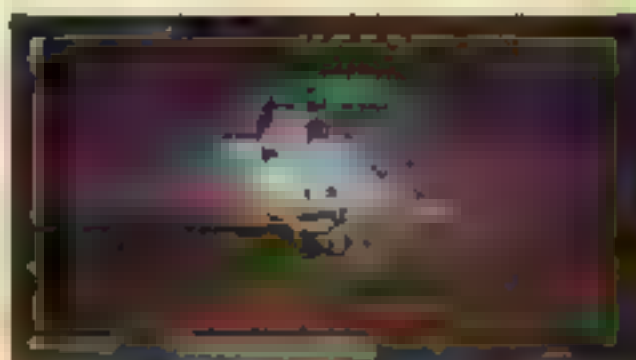
在关卡开始有石头机关，利用石头引到下方的机关。让上方的石头掉下，利用两个石头引到上方，将石头引到转移点位置。启动机关机关。到右边之后在右尖刺到弹簧上，启动另一个机关。第一个储存点按上，取得毛球之后利用石头机关取得毛球。取得毛球左边的机关有隐藏的宝石。第二个储存点往左，在炮台下可以直接通过砖块取得出口。第三个储存点将石头往下扔，启动桥梁机关。



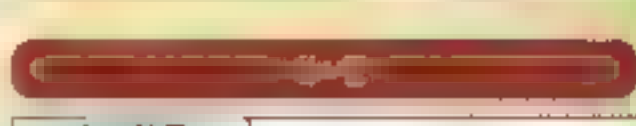
▲如图。利用石头机关取得毛球



▲取得宝石后往右



▲下方的机关可以引到取得宝石



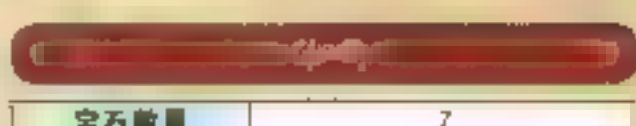
开场后往右，第一个储存点往右先取得毛球。在储存点往上的转移点，第二个储存点往左上，利用石头机关引到弹簧上，启动桥梁机关。第四个储存点的右边宝石，利用机关的间隔往上取得宝石。



▲门底取得毛球



▲取得宝石后往左



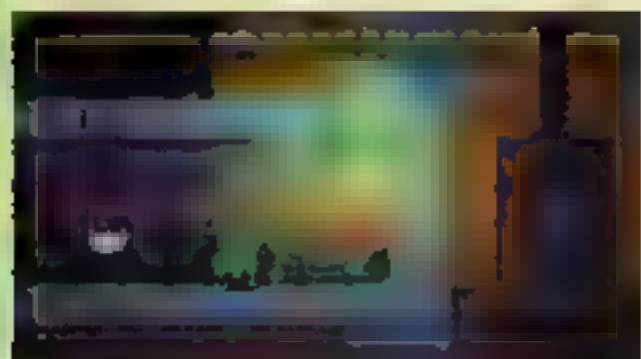
将石头往下扔，取得石头往下，将石头扔到



最下传送带的桥梁开关上。通过并取得宝石和毛球。挂点右边透过的块可以取得宝石。



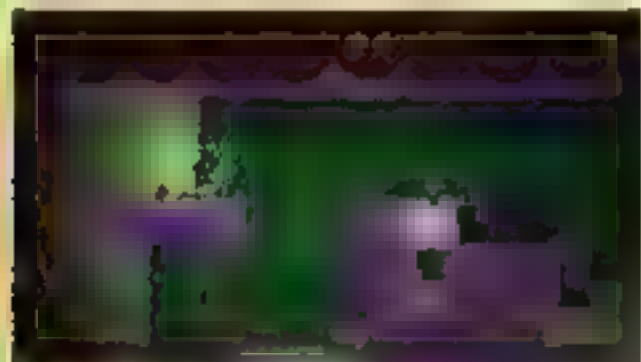
▲如图位置上下扔会让灯变绿



▲将石头扔到开关上可以取得



开场后将石头放在开关上，右边通道变得可以前进。随后往上故意被钢打中，跳到水中往上取得宝石。第一个储存点往左，将石头不停往左扔。第二个储存点上方位置有一颗坠落的宝石，注意回收。往下直到梯的位置，利用取得的箱子将猪踢飞。往右，直接通过方块前进，往右回收宝石和毛球后通过出口离开。



▲将方块取得宝石



▲此处方块可以看得过去



开场后往左，回收两颗宝石并移开开关上的砖块。第一个储存点右边，跳的时候要小心，拉砖块启动桥梁开关，取得宝石。第二个储存点往左，左上位置移开石头让石头砸到开关上，在开关下方左边可以直接跳下。透过砖块来到转移点。

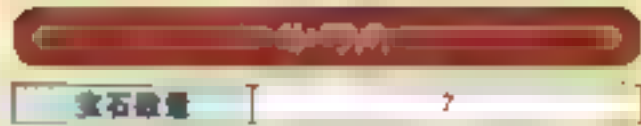
取得毛球。随后往右上位置，一定有大怪物要小心。到右上后将石头丢下来前进，往左跨过水道后到达出口。



▲启动开关后可往左取得宝石



▲将石头扔到开关上取得



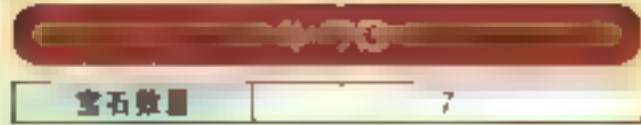
开场后往右上取得较为珍贵的宝石，并取砖石头，扔到下方灯光处，往右到达静幽关卡。利用取得的箱子将猪踢飞，取得毛球。



▲回收后取得宝石



▲如图位置进入静幽关卡

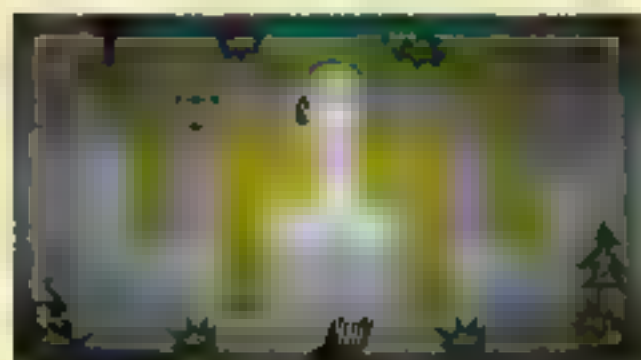


▲利用石头启动开关

按照原来的方式，往右前进到第一个储存点，在储存点下方，利用石头阻挡激光后取得毛球。除此之外没有特殊的难点。



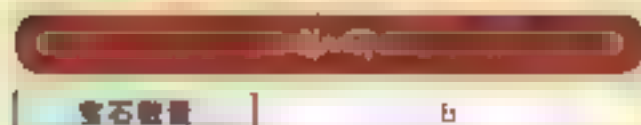
开场往左取得宝石，随后通过开场位置上方砖块取得宝石。第一个储存点往左，踩下左边开关让石头掉下砸开墙后启动开关。随后在第二个储存点往右前进，拉动砖块启动喷射开关，在喷射平台往上，第二个储存点往右，利用砖块往上取得宝石。



▲通过砖块取得宝石



▲第二个储存点往右，利用砖块取得宝石



通过大型怪物踩下开关，往上，到第一个储存点往右，踩下开关让石头往上启动桥梁开关。第二个储存点的左边，踩上石头取得宝石。第四个储存点左边，将石头全部扔到尖刺上往上跳，可以连扔一块砖块取得宝石。第五个储存点往右，出口位置将石头往右扔可以保持开关关闭状态不被激光攻击。



▲利用怪物启动开关



▲多利用，将石头扔到，取得宝石



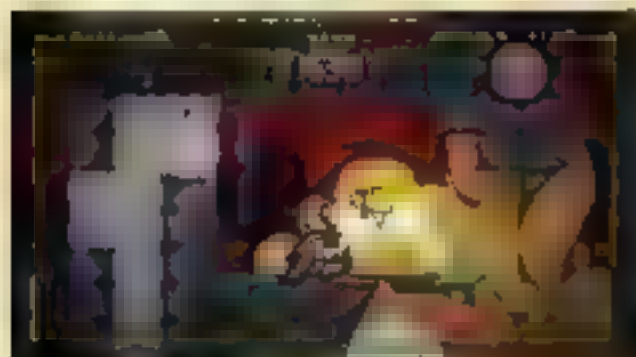
## 关卡任务

宝石数量

页面

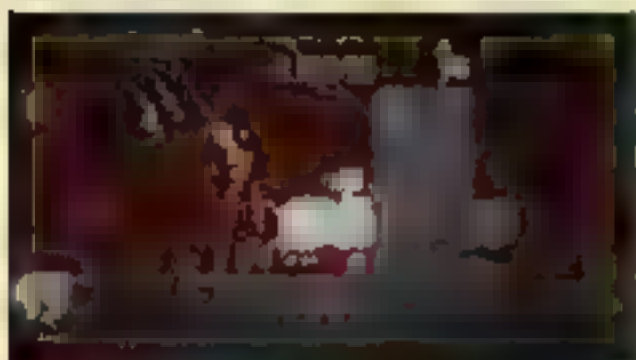
页面2

开场后先往右边取得石头。第一个储存点往左，将石头放到开关里，启动桥梁。第二个储存点先到右边，在爆炸砖块炸掉之前将石头扔到右边启动开关后往左。第五个储存点的右边有只猫在放追踪炸弹要小心，继续往左。



▲往右边取得石头

来到版面2，第一个储存点往左，利用大型怪物踩下开关后往下。第二个储存点往右，不断将石头放在弹筒上直到放到开关位置左右。第四个储存点往右，砖块位置有宝石可以回收。继续往上取得机关后离开。



▲引到大型怪物踩下开关



▲到第二个储存点往右取得宝石

## Encore

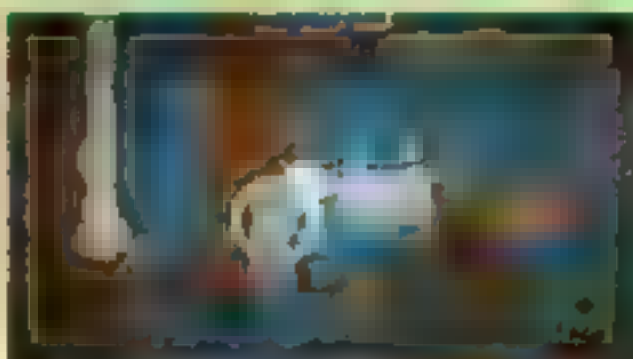
宝石数量

7

开始位置往上，可以取得宝石。第一个储存点左边利用喷射器取得毛球后往左。第二个储存点往左透过砖块取得宝石。往右开启开关让与物掉下来。随后到下方开启机关，在右边开启机关后驾驶回到左边出口。第一个储存点往右。



▲如上图位置可以取得宝石。

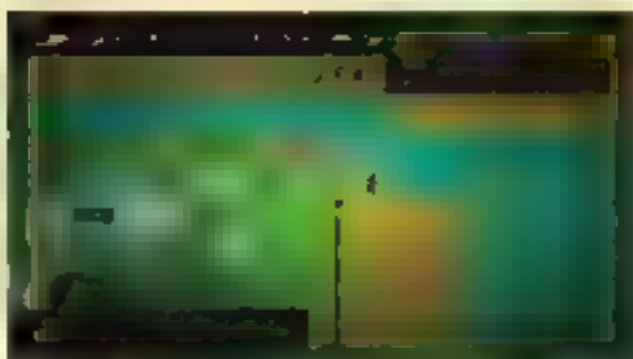


▲第二个储存点往右取得宝石

## Encore

宝石数量

这个关卡要小心石头，自身受到怪物碰到。开场后往上，第一个储存点往右通过砖块取得宝石。第二个储存点往上，这时候要小心炸弹怪。



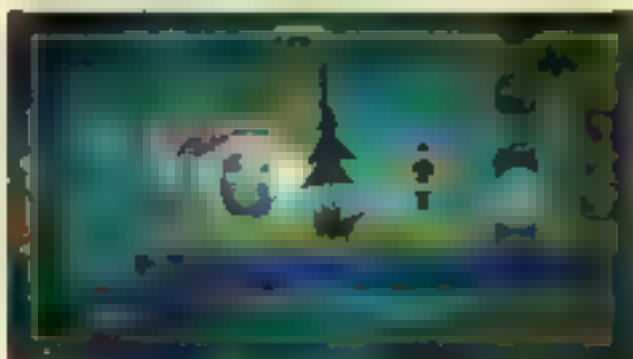
▲第四个储存点往右取得宝石

## Encore

宝石数量

7

开场后往上，第一个储存点往右。先利用移动砖块往左，移动砖块后右边有宝石，可以获得。第二个储存点左边的砖块位置，来回石头，上下左右按开关上取得宝石。第五个储存点往右，移动机关开关回到开始的位置。要坐落到右边，来回移动机关的杆子，让的飞到机关本来的位置。



▲离开砖块可以取得宝石



▲出口右边取得宝石

## CHAPTER 5

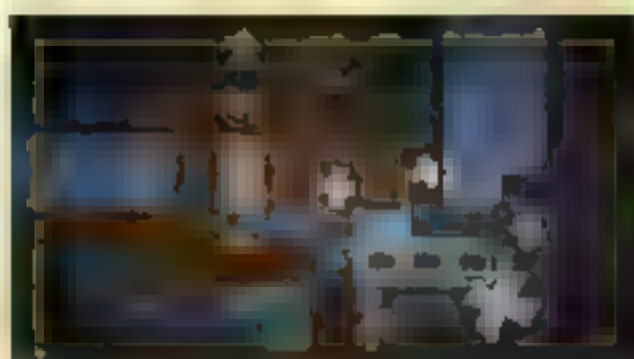
宝石数量

7

本关开始要利用激光启动桥梁的时间差通过。开场后等待激光启动桥梁开关，第一个储存点下方有熔岩砖块，踩下后透过砖块往上取得宝石。第二个储存点往右，要利用切割机的时间差通过。第三个储存点往上，需要把刚好激光出现的时候再跳。第四个储存点往左，开始出现怪物帮助机关通过。随后一直往左就能到达终点。



▲重要的熔岩砖块可以透过砖块往上取得宝石



▲利用切割机取得宝石

宝石数量

7

第一个储存点下方的砖块可以透过，取得宝石。随后与石头的切割机需要往下滑步通过。切割机上方移开砖块让激光攻击开关，继续往左，防止与宝石。第二个储存点往下，需要小心尖刺位置。第三个储存点下方需要让怪物吃掉机关的叶子到前面去。第四个储存点先往上，将石头往下扔砸死猫的同时启动桥梁取得毛球。第五个储存点下方左边可以透过砖块取得宝石。



▲第一个储存点上方可以取得的宝石



▲开场后的切割机上方有宝石





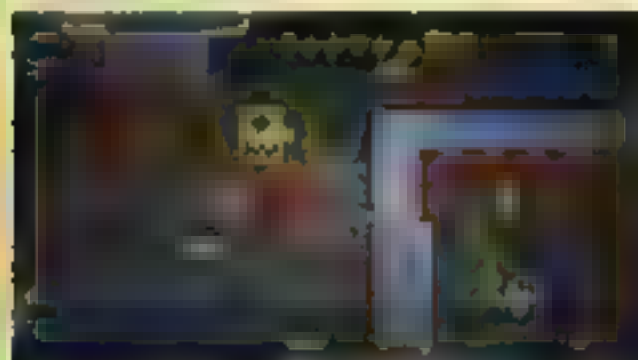
▲储存点下方取得宝石



开场后接近第一个储存点的地方,先利用水块的滑动特性滑到右边。第一个储存点下方,先往左边,利用开关开启切割机干掉大型怪之后取得毛球回到储存点。随后往右前进。第二个储存点利用滑铲通过切割机下方之后,往上需要留心激光的时间差。第四个储存点的右上方,利用雷射平台往下取得宝石。第六个储存点往上,利用移动砖块启动开关之后,回到第六个储存点右边砖块位置,可以往下取得宝石。随后在终点处往上取得宝石后利用出口离开。



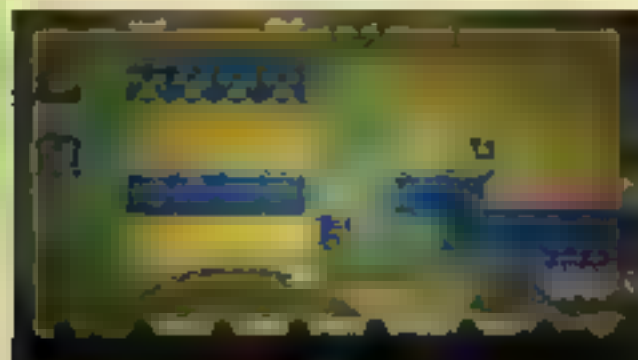
▲利用切割机干掉大型怪



▲两个位置可以往下取得宝石

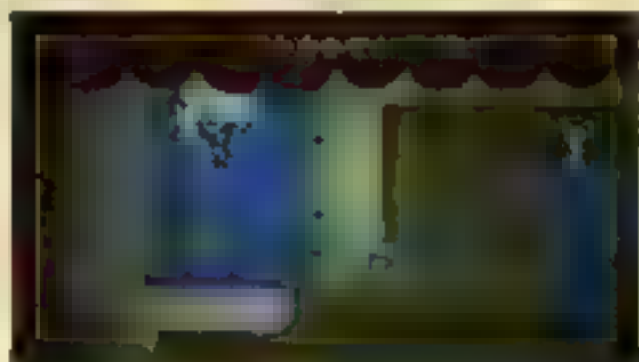


开场后先往左边,取得宝石后利用转移点回到出口位置。遇到有两个切割机位置时可以等待砖块消失再行动会比较安全。在第一个储存点往右,利用砖块消失时出现的熔岩砖块往上,启动开关后往储存点左边,在切割机位置可以往下取得宝石。



▲切割机下方的砖块可以过去

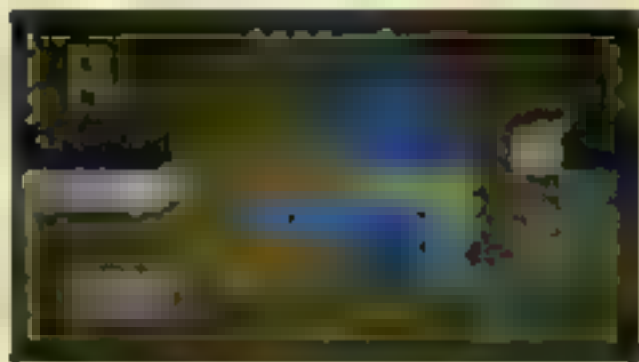
得宝石。储存点位置往上走,一个储存点位置到左边的熔岩砖块位置可以往上,在左上角取得宝石。第四个储存点往右,一路大平台走到中间桥的位置后移开开关,可以下掉怪物。往上平台后移动砖块,第四个储存点往上,得到终点。



▲通过滑铲砖块到上方



开场后先往左边前进,利用滑铲取得熔岩砖块的位置。到第一个储存点的位置,利用马往左,路上有水的地方,需要利用熔岩砖块启动开关的滚木桩机关。在第一个熔岩出现的砖块右边的砖块可以过去取得宝石。第五个储存点开启机关,让滚木桩左右移动并机关。随后通过转移点往下,得到终点位置。



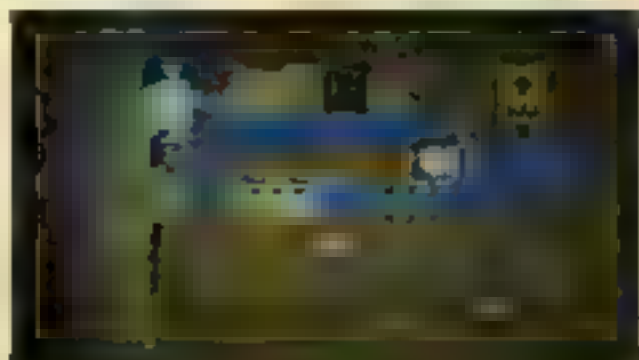
▲第一个储存点往上,可以经过砖块取得宝石



▲利用切割机启动机关



开场后往右边前进,利用熔岩砖块到左边跟着楼梯往上,可以取得宝石。第二个储存点往下,在绿色砖块位置,可以往下干掉熔岩机关。随后

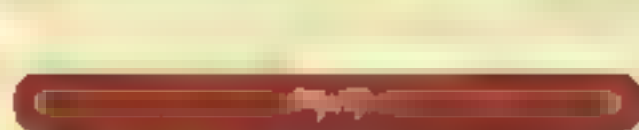


▲开场后可以跟着楼梯取得宝石

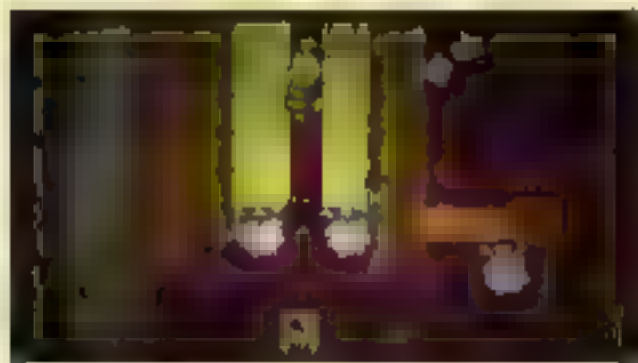
通过吹风机上边的砖块,绕过去取得毛球。第二个储存点往右,先关闭吹风机后取得宝石,通过转移点来到第四个储存点。往左边需要等待上方的桥梁开启才能顺利通过。第五个储存点往上需要等待熔岩机关。



▲通过吹风机下方的砖块把吹风机关闭



开场后往右前进,在本关需要把握好跳跃平台的高度以及跳跃的时机。第二个储存点往上,通过转移点来到第三个储存点位置,中途遇到切割机要利用滑铲通过。第四个储存点往上,利用熔岩砖块取得毛球。往右可以引诱猫跑到水的位置掉下去。



▲利用熔岩砖块取得宝石



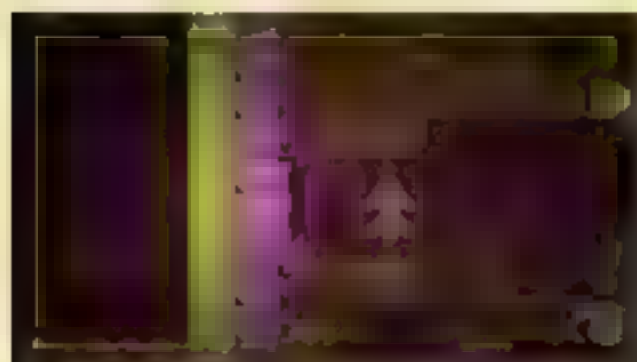
▲引诱猫入水中



开场后往左,在左上角将砖块移开让激光启动下方的桥梁。随后绕回开始点之前先踩下激光让切割机移动启动开关,之前左边无法通过的砖块就能往下前进了。第一个储存点下方要利用不停闪现的两种砖块来前进,右上有宝石记得回收。第二个储存点右边转移点下方的砖块可以过去并取得宝石。通过转移点后再转移能取得毛球。

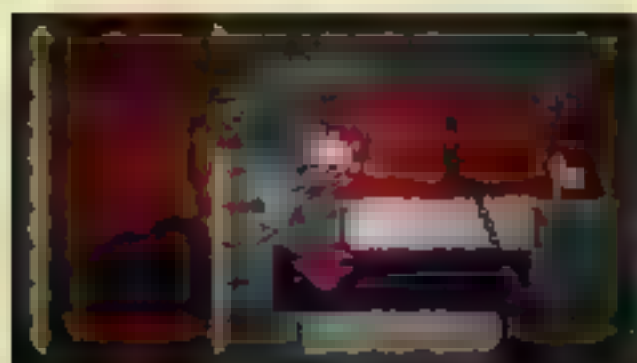


开场后先往右下取得宝石后回到开始地点，从左边的平台往上可以透过砖块关闭吹风机取得宝石。往下前进的时候要小心砖块的出现时间。第二个储存点下方有毛球可拿，但要小心切剖机的动向。第三个点的上方，移开砖块，让敌人移动。往右走，取得右上方的宝石。第四个储存点上方，利用砖块启动机关。第五个储存点左边，利用食铲通过切剖机后，跳下开启启动喷射器，半空中上升后拿到第六个砖块点。



### 关键任务

开场后利用闪现的砖块到第一个储存点。第一个储存点往左。将桥梁开关上的石头移开。激光攻击桥梁开关到第二个储存点。第三个储存点往左。引爆砖块。第五个储存点往上。第六个储存点上方。当蛋怪物把吹风机关掉时乘虚取得宝石。往右到达终点。终点处有毛球可以取得。



取虫已开湖后往东。第一个储存在点在上。要把握好每一块被洞毁的时间。第二个储存在点的左下方。迅速为伊取将虫石。储存在点下方也有隐藏的宝石可以取得。上方可以取得毛虫。第三个储存在点下方。需要上洞内虫子交替的虫通过。要小心上下的大利。随后虫子。问取将虫石离开洞内。



**Encore**

[illegible]

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

开球后把握时机，利用弹簧到右边。第一个储存点往上，利用弹板爬到右边。随后有一颗石头。第四个储存点往右要把做好砖块出现的时间差。到第五个储存点往下，要小心不能踩在熔岩砖块上。否则会被秒杀。第六个储存点左边的喷射平台可以一直往上取得毛球。随后一直往左到终点即可。



1998

开始后对5冲。第一个储存点挂壳时，要选择在砖块消失时做跳跃。第二个储存点挂壳后可以边过左边的砖块取得毛球。第五个储存点挂壳时，心炸+的攻击。



## CHAPTER 6

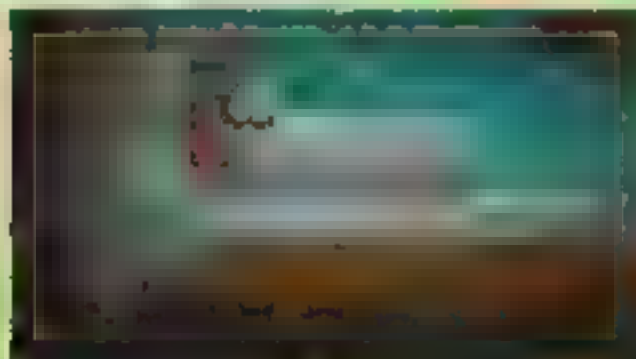
## CHAPTER 6

\_\_\_\_\_

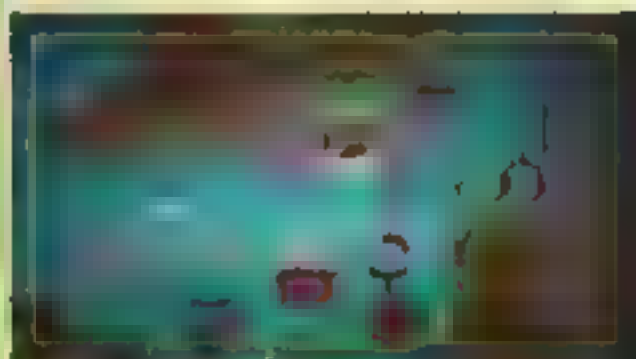
商 学 学 报	第 1 期
---------	-------

开场后往左。利用熔岩砖块的作用力前进。中间上下有刺的地方要小心通过。第二个储存点往下。利用上下两个切熟机的时间差通过取得毛球后转移到上方。随后继续往下。第三个储存点下方。通过灰色砖块可以取得宝石。第四个储存点右边。要利用砖块和石头的配合。将石头往上的开关仍。第五个储存点往右。让弹怪物踩下桥梁开关往右。在桥的中间有隐藏宝石。第六个储存点的宝石有点泄事。要活用两段跳和抓杠的配合。之后往左到达出口即可。





▲通过点角砖块可以取得宝石



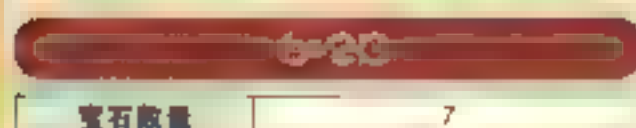
▲滑梯中间有机关可以启动机关



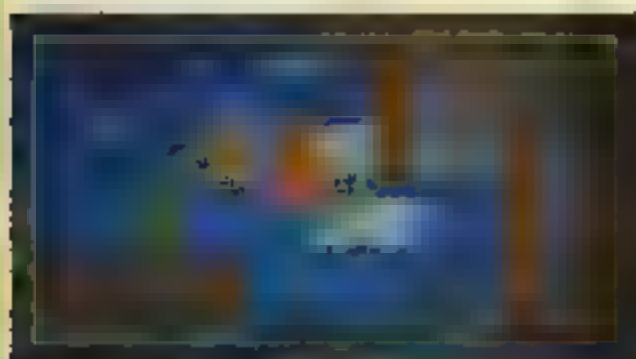
开场后作万子。取得宝石后被吹风机吹到第一个储存点位置。取得滑梯机关后通过右边的砖块在下边梯的位置进入隐藏关卡。在关卡内需要利用滑梯机关取得全部的宝石和毛球。



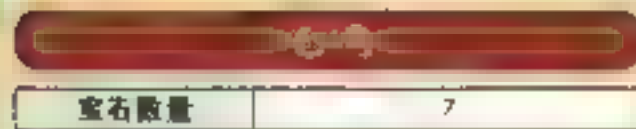
▲利用四角砖卡入进入隐藏关卡



按照一样的方式到第一个储存点。往上。避开大型怪物后到达第二个储存点。第二个储存点的位置左边。利用砖块卡住开关到右边取得毛球。在顶部位置往上。引爆爆炸砖块之后猫会被干掉。取得宝石即可。

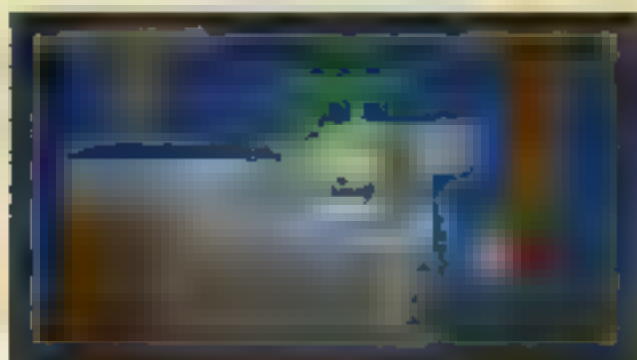


▲引爆炸块干掉猫。



开场后。利用熔岩砖块到达右边。第一个储存点上方。让其它砖块爆炸之后取得宝石才往右

边跳。第一个储存点下方的砖块可以通向取得宝石。往右利用熔岩砖块往右。到右边取得毛球再利用传送点取得宝石会比较便捷。第四个储存点右下角可以取得宝石。要小心切割机的位置。



▲第一个储存点下方的砖块可以通向取得宝石



▲取得宝石的时侯要小心切割机



开场后启动开关。后方会有切割机追来。要尽快跑到第一个储存点位置。第一个储存点上方有毛球。需要跑到右边利用滑梯后跳过去取得。往右。第二个储存点往右通过砖块取得宝石。第三个储存点往上取得宝石。第四个储存点右边。取得砖块和将其放在左边的机关位置。防止激光攻击。到太上方取得砖块后放在上方的机关位置。在出口位置。利用砖块启动机关之后取得宝石。和毛球在离开。



▲利用滑梯取得毛球



▲第一个储存点右边的砖块位置可以取得宝石



开场后利用砖块。将机关运送到上方的机关位置。再引爆左边的爆炸砖块后其好时间等到上

方取得毛球。第一个储存点往下下的时候要小心猫的手榴弹。第三个储存点往右。要在下方的激光没攻击时尽快利用右边的砖块往上。第四个储存点往左。利用移动平台跳过头刺。



▲利用时间差取得上方的毛球



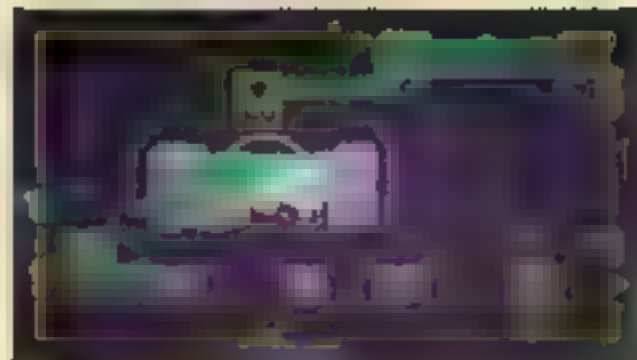
▲利用时间差避免激光



开场后先到右边取得较为隐蔽的宝石。继续往上。储存点下方有宝石则隐藏。在储存点右边先拉开关。让激光启动开关后从左边转移点进入往上前进。第二个储存点的左边。有水的地方下方是可以透过砖块取得宝石的。第三个储存点左边。头刺下方的熔岩砖块可以往上取得宝石。第五个储存点往右。一定要按好按键并控制好跳跃的时间。否则很容易掉进水中。



▲利用宝石可以取得



▲可以透过取得宝石



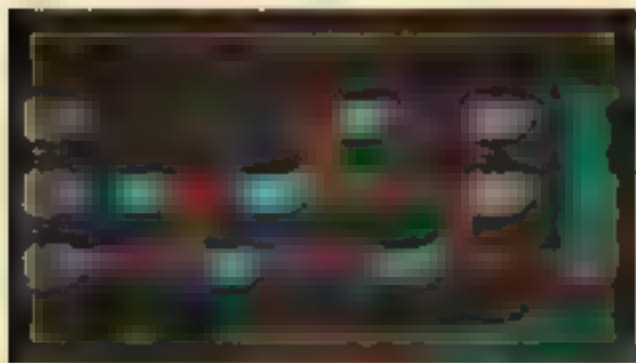
开场后踩下开关。后方会有切割机追来。要先移动到前方避免被秒杀。第一个储存点往上。



把握炸弹桥梁出现的时间差前进。第一个储存点往左，为了回收宝石可以半路稳住左边再跳到中间去，取得毛球后会转移到储存点位置。随后往左边往上，第二个储存点往右需要灵活移动砖块，取得宝石后利用弹簧通过右边。



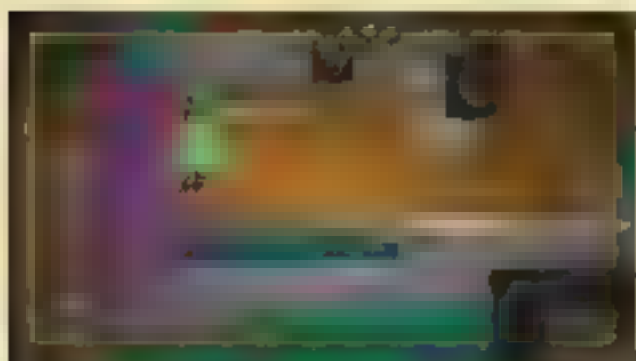
▲第一个储存点上方，取得毛球后转移



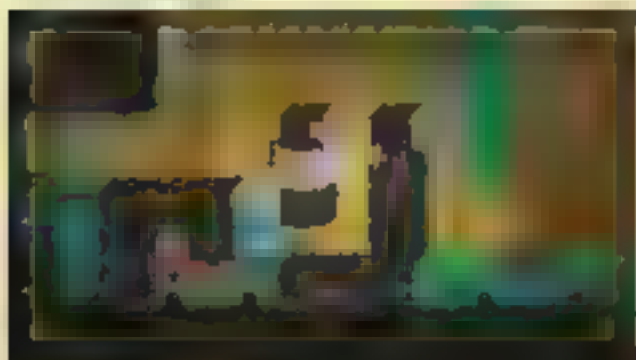
▲第二个储存点左边，可以随路达阵的方式通过



开场后可以先引爆爆炸砖块，让平台移动上来后取得宝石，再移开右边的砖块让上方的猫掉下来，建议这里带上手榴弹，往下扔即可。有一只带着宝石，打败后取得。随后跟着猫的位置往下，利用机器人左边的石头开启下方的开关后往左。第一个储存点下方，利用石头开启机关可以被吹到左边取得宝石。往上开蛋，随后到右边引爆砖块上平台移动上来。坐着平台让怪物吃掉后到左边。第一个储存点往右，先利用砖块启动桥墩后，引爆砖块让转移点另一边出现后移动过去即可。第四个储存点+右，先利用砖块让猫发出的炸弹往回走，让其自爆，终点上方有毛球，请不要遗漏。



▲开启开关取得宝石



▲利用砖块让炸弹退回

宝石数量

7

开场后先引爆右边的砖块，利用紫岩的砖块往右前进。第一个储存点往上，利用紫色砖块跳到左边后通过转移点来到第二个储存点。按下开关之后两个敌人会开始追击，要迅速通过第一个储存点往上。先利用砖块架起高差将石头移动到储存点位置并开启机关。第四个储存点上，先取得宝石。中间的位置可以通过砖块取得宝石。中间位置往上也有毛球可以取得。



▲翻高平台，石头移动到右边



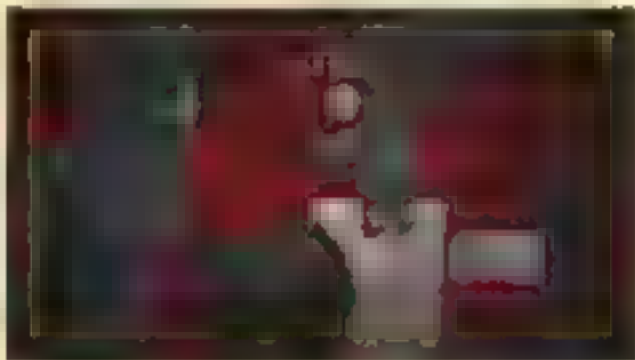
▲按下砖块可以取得宝石

关底任务

宝石数量

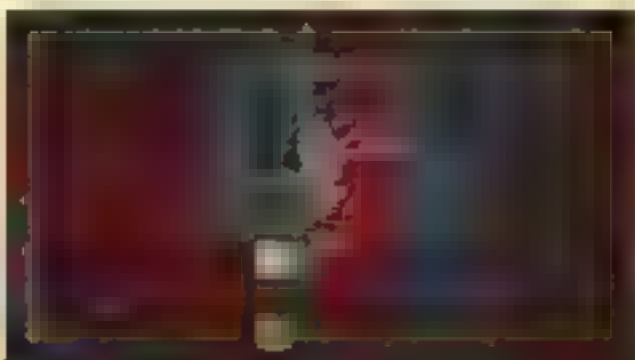
上面1，下面1，6

版面1的关卡与版面2类似，有第一个储存点左边，需要先将能炸下墙，再让飞船移动到转移点。转移点右边有毛球可以取得。第一个储存点往右，要一口气炸开整条接近出口的地方，要记得往下爆才能通过上方的切割机。



▲炸掉点右边毛球，要一口气

版面2开场后取得中间的宝石，再跳至中间机器人上方的转移点，来到第二个储存点往下时



▲看到有尖刺的地方往下跳那边

要朝着吹风的方向移动，避免被吹到尖刺上。第一个储存点左边，可以拿着一块石头抵挡激光并取得毛球和宝石。随后将石头放在开关上，回到第一个储存点的位置，往上。第五个储存点往上，引爆砖块之后取得钥匙离开。

Unlocked

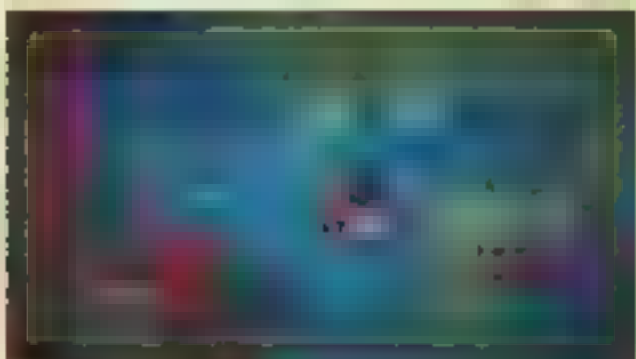
宝石数量

7

开场后利用弹簧到右边，第一个储存点右边，开蛋后等待怪物走到上方，垫脚后往上。第二个储存点往左，中间的弹簧不能停留太久，避免被弹簧弹上去秒杀。第二个储存点往左，要把握好砖块出现的时间差。第四个储存点往右，先把石头和砖块拉下来，将石头扔到右上的平台开关上取得宝石和毛球。



▲切钻石墙壁，弹跳上铁刺处



▲将砖块拉到上方一位

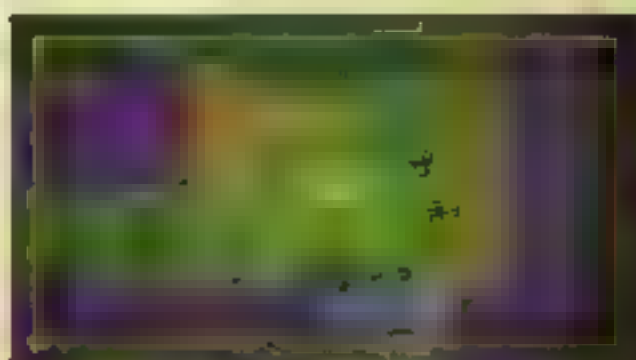
Unlocked

宝石数量

7



▲将砖块推到开关上



▲将炸弹放在怪物必经之路处

第一个储存点往右有带着宝石的猫，迅速接近并且干掉它可以取得宝石。随后直接往右，第二个储存点的右边，将砖块移动到开关位置，直



据付了,在一个开关的位置,按照右-左-3的顺序启动砖块。利用转移点到上方。第四个储存点往上,利用敌人的武器作为垫脚点往上。还可以再次利用敌人的武器往上取得宝石。第六个储存点继续往左的时候,要留心尖刺和激光的攻击。

### Chapter 7

宝石数量 版面 1 版面 2 6

开场后,用激光的攻击直接冲过即可。到第一个储存点,利用激光的时间差取得中间的毛球后往下。第一个储存点往右要小心敌人的手榴弹攻击。在终点位置有一堆机器人,该画面的右下和左上各有一颗宝石,不要遗漏。



▲把雷射时间差,取得中间的毛球

## CHAPTER 7

宝石数量 7

开场后往右,从吹风机上方的切割机把开关都关掉的时候跳过去。第一个储存点下方先将箱子推到右边位置。第一个储存点往右,将石头放在弹台上,后扔到转移点去。之后回到开始的地方,往下。将石头推到开关后在第一个储存点往下跳,利用小船取得毛球。第二个储存点的左边,将小船往下推,利用小船到第四个储存点的位置。第四个储存点下方,将石头扔到转移点。第五个储存点位置,将砖块将上方的石头推到转移点。来到上方的终点处,将石头全部扔到开关上。利用启动的桥梁开关取得全部的宝石后到终点处离开。



▲开场后先将小船推到右边



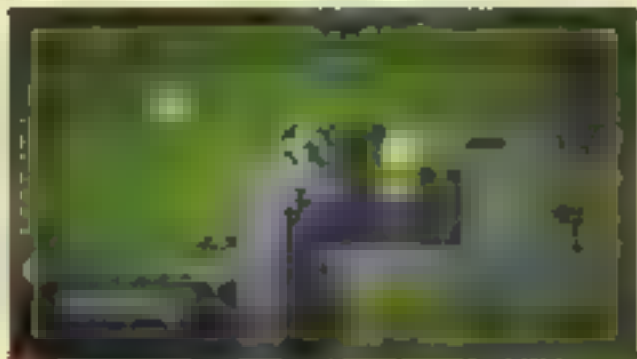
▲利用石头来启动桥梁。

宝石数量 7

开场后直接往上。在第一个储存点的左边取得马。随后驾驶它来到储存点下方的转移点。转移后跳至往上。第一个储存点往右的时候,先引得上方砖块再通过。第五个储存点往下,启动开关后往下。第六个储存点往左,到第一个储存点的位置左边可以取得宝石。第五个储存点往右,利用呼啦马飞起来。第六个储存点位置拉动砖块后启动开关。用吹风机所产生的力取得宝石和毛球。



▲通过之图马引得上方砖块



▲利用马飞上到第一个储存点位置取得宝石

宝石数量 7



▲第一个储存点下方可以取得宝石。需要马会飞上。



▲可以滑过砖块取得宝石

开场后利用砖块产生反作用力往上。第一个储存点往右通过转移点来到上方。第二个储存点利用熔岩砖块到右边时,要小心上方切割机的位置。第四个储存点的右边,无论上下方都有切割机,因此需要小心行事。第五个储存点可以利

用砖块启动开关。在下方启动开关后让切割机移动。之后需要沿着原来的路走一遍,需要注意的是由于方块是会不停闪现的,因此需要留心出现的时间差。在第一个储存点的左边可以通过砖块取得宝石。第八个储存点上方可以取得毛球,往下第一个平台的砖块位置可以取得宝石。随后绕到终点位置就能离开了。

宝石数量 7

开场后往右,第一个储存点往右要小心切割机的位置。第一个储存点往左,也要留心砖块闪现的时间。移开开关后往下。从第一个储存点下方往右前进来到第二个储存点,利用水池左边的熔岩砖块到右边的隐藏通路,取得宝石。第四个储存点取得切割机后往左,取得宝石之后通过转移点回到上方第五个储存点,移动砖块启动开关回到开始的位置,这次往左下走,启动第六个储存点。由于机关启动时间有限,要把握时间通过,往上的第七个储存点位置,让假怪物启动桥梁,切要按压机往上,拉动开关让石头掉下就能到终点位置。



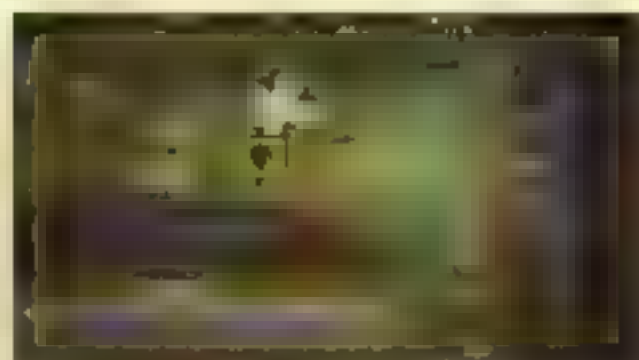
▲通过桥梁通过取得宝石



▲假怪物启动桥梁

宝石数量 7

开场后往下,利用转移点来到第一个储存点。第一个储存点往上时要小心下方激光攻击。第四个储存点往右下,中间的两只猫可以引诱它们掉进水中淹死。随后启动左边开关来到第五个储存点,在储存点左边回收宝石和毛球。沿着原路



▲第七个储存点下方可以通过



返回。之前有猫的位置会掉下无头猫。不用和它作纠缠，直接通过即可。第七个储存点（即第一个储存点的位置），下方的砖块可以通过取得宝石。第八个储存点（即第一个储存点位置），返回时是一个小难点，要把握好打开手榴弹和跳跃的时机，回到起点位置就能通过。



▲游戏难点2 把握打开手榴弹

## 关卡任务

宝石数量

7

开场后往右前进，右边有激光和切割机的机关，需要利用时间差并迅速利用滑铲通过。在右边可以透过的砖块取得宝石。若第二个储存点左边，取得喷射包后开启开关后通过转移点回到起点处，利用喷射包到中间上方，将小船往下推。随着小船到下方，来到第二个储存点。将砖块移动到中间，让强怪物移动到中间的头刺位置，让它将机关送到右边。启动开关，让切割机移动，通过转移点回到开场的位置。往右前进之前无头猫达的位置，可以进入隐藏关卡。取得全部宝石和毛球后离开。



▲前往强怪物的位置，让它往右边走



▲如图位置进入隐藏关卡

## 关卡任务

宝石数量

7

按照一样的方式，启动切割机。第一次回到开场位置的时候往左上，第四个储存点往上是这个小难点，需要小心把握好时间差才能顺利往上，中途有毛球和宝石，不要浪费。将小船往下推后坐着一船到终点即可。

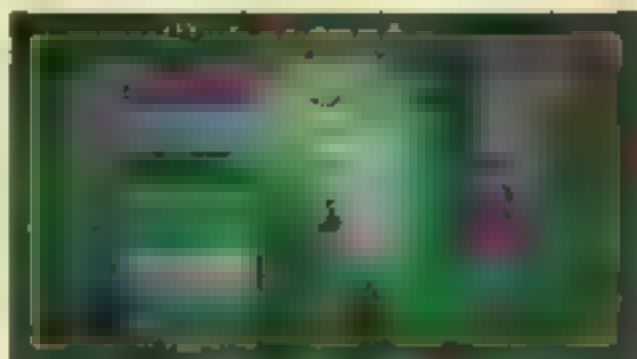
宝石数量

7

开场后往通过下方的转移点，来到最上方后往右。第一个储存点往右有一定的难度。第一个储存点往左时会在石坑下，会碰到被切型机秒杀。往下来到第二个储存点，在右边可以把握时机利用吹风机干掉猫。往储存点左上，移开上下两边的砖块开关，到左边骑上马来到第四个储存点，将马留在开关位置，回到最上方转移点的位置，移开砖块让储存点下面的石头掉下去。到马的位置取得喷射包并取中间四手球和宝石。再到最上方转移点的位置，转移到开始的位置后，往左取得宝石，往右到达终点。



▲将马留在开关上

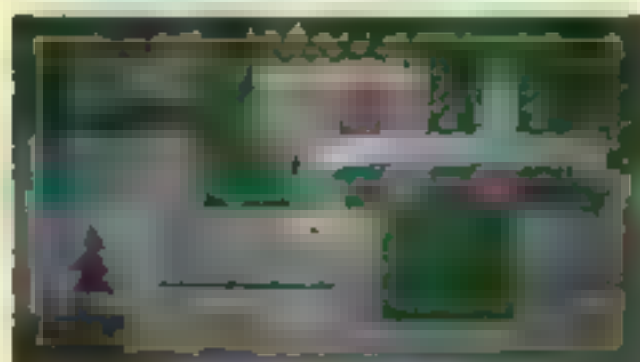


▲利用切割机取得毛球和宝石

## 关卡任务

宝石数量

7



▲第五个储存点下方的机关位置可以通过。



▲利用猫通过

开场后往左骑上马，利用它的能力滑到右边。第一个储存点往右，利用切割机移动的时间往上到第一个储存点。第三个储存点正强怪物手

左边，利用转移点取得宝石之后往左上跳跃，第五个储存点往下，需要主意激光的攻击，在储存点下方的道路可以通过取得毛球。第六个储存点位置转动砖块启动开关，并回走的时候要小心大型怪物，往回走到有强怪物的地方，利用它跳到右边，回到第一个储存点的地方，呼唤马到终点位置。

## 关卡任务

宝石数量

7

开场后先往上取得毛球，随后往右前进，第六个储存点往右会有猫在吸能气球，千万别被攻击到。从右往来到第一个储存点，然后往左，在第二个储存点踩下开关后让石头掉下。往回走，在第一个储存点位置往上，到第四个储存点，将石头扔到开关上。回到第一个储存点下方，将弹簧上的石头扔到左边的开关上，随后往第一个储存点左边，利用砖块开启桥梁后，利用左边转移点让马到桥梁的右侧，回收完马之前区域上方的足量宝石后，将桥梁移开，利用马到达终点。



▲如图位置取得宝石



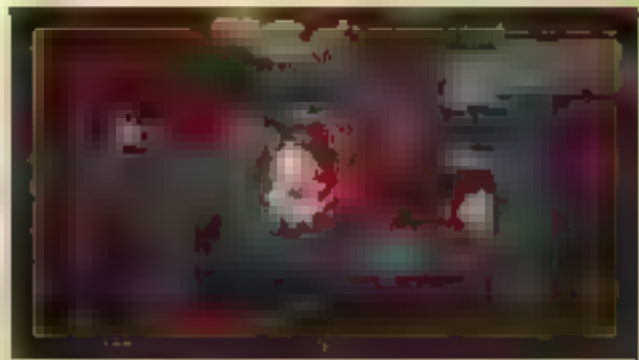
▲取得毛球到桥梁右边

## 隐藏任务

宝石数量

隐藏1：7 隐藏2：7

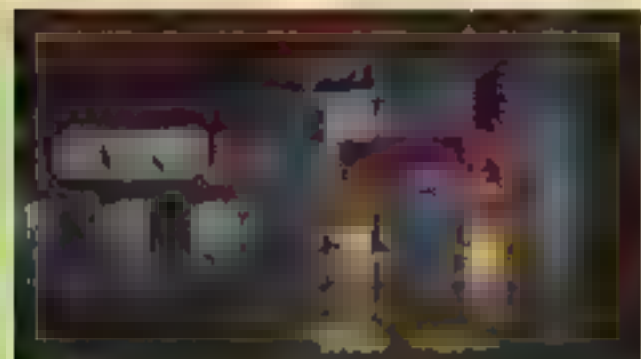
开场后往左，往右有可被石头秒杀。到第一个储存点的上方，回收宝石后到第三个储存点，将砖块移动到开关后往下，避开大型怪物后往右，将弹簧上的石头移开，继续往上，到第四个储存点利用弹簧到右边，第五个储存点往下，周围都



▲尖刺数量少



是必须需要小心。到左边移开桥梁开关后往回走，利用翅膀的能力飞回第五个储存点之后继续往回走。看到终点先不进去来到第二个储存点的位置往下取得毛球。之后来到终点处离开。



▲继续取得毛球后离开

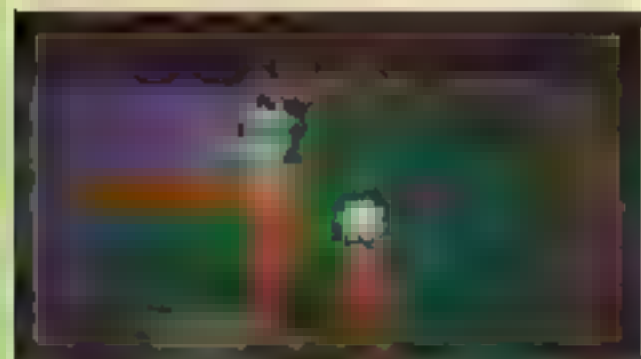
版面2开场后跳下开关，让石头掉到水中作为落脚点通过。到第五个储存点之前没什么特别的难度，小心即可。到第五个储存点往上，要小心左右两只猫的气泡攻击，可以先观察运动规律或者先把猫给干掉。第七个储存点往右可以跟上升关将下方的推脱出来，有两只猫身上带着宝石干掉猫后取得宝石和毛球。将马停在右边的第一个开关后往上取得钥匙离开。



▲跳下开关后离开



▲落地时是切割机关要小心



▲开启开关后通过砖块取得宝石

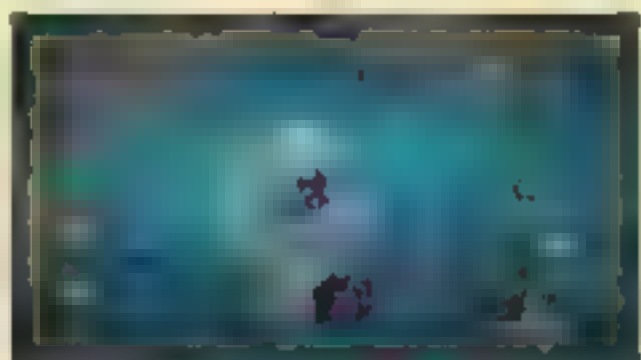
开场后往左，将船往下推，利用小船到达第一个储存点。接近第二个储存点的下方，利用熔岩砖块后要往右跳动否则会被秒杀。到达第一个储存点下方的位置，将砖块移开关闭桥梁后往下，到第四个储存点往右，要小心满地的切割机。第

五个储存点往右，让切割机移动启动开关后通过转移点。来到起点位置，再次利用小船到达左边。左上方可以通过砖块取得宝石。来到第四个储存点往右，在最右边利用砖块启动开关，利用转移点往右上，利用喷射包的能力回收第一个储存点上方的宝石和小船上方的毛球。最后到终点处离开。到终点处还有宝石可以回收。



宝石数量 5

开场后不算太难，到第一个储存点往上需要利用桥梁的时间更短了。到第四个储存点的下方踩下砖块利用机关人的攻击把墙给炸后，右一一下利用右一的转移点左下方回到开场位置，按照同样的方式来到桥的上方，到右边终点处移开石头启动开关，再次通过转移点回到开始的地方，到左边有一块的地方，往下的第一个可以通过砖块取得宝石。



▲好的输入技能才能过关



▲通过砖块取得宝石



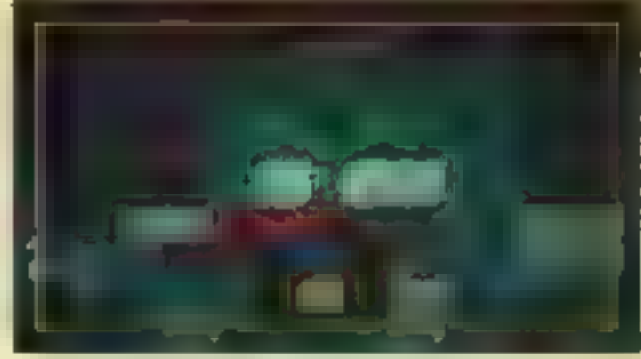
宝石数量 7

开场后往左，利用移动平台取得毛球，过桥往左边下去，引爆炸弹之后迅速通过，并启动上方的平台让上方的切割机移到右边，将马往右上，将桥梁的砖块移开之后往右上，在出口处往右通过转移点来到上方，按照右1左1的方式点除砖块后，松开桥梁上的砖块让石头掉下，再将石头通过转移点送回初始的地方，将石头放在第一个移动平台，通过转移点往上方，从右边绕到



▲移动的平台中途会往上移动，到右边

中间，将移动平台下方的桥梁机关关闭，石头会往下掉，再将石头利用弹簧送到右边的开关处，之后往右上取得一颗宝石，再用喷射平台到右上角的出口处即可。



▲此处开关用宝石去开的方式为妙

## CHAPTER 8

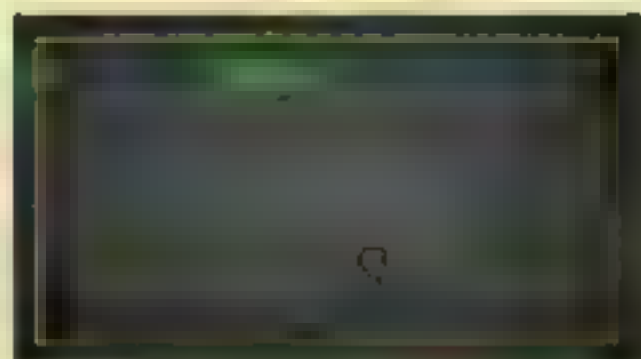


宝石数量 7

开场后往下，移开开关上的砖块后往右前进第一个储存点往右时，要在上方的切割机关闭吹风机的時候乘虚通过，切割机下方还有一颗宝石，可以小心回收。第二个储存点往下，可以取得蓝宝石，随后往上，从左边利用转移点到右边第二个储存点，在第五个储存点往上可以取得毛球。



▲切割机下方有宝石可以取得

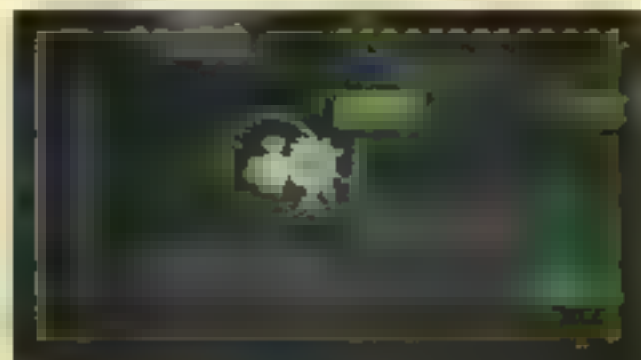


▲车同砖块的时间同时通过



宝石数量 6

开场后躲开炮塔攻击至左边取得蓝宝石，爬上上方平台铁杆后通过砖块取得宝石，第一个储存



▲通过砖块取得宝石



点往上的时候,要小心大型怪物的位置避免被秒。在第四个储存点,将石头往三方的开关丢。开启后往右走,利用转移点到右上角,取得宝石和毛球后离开。



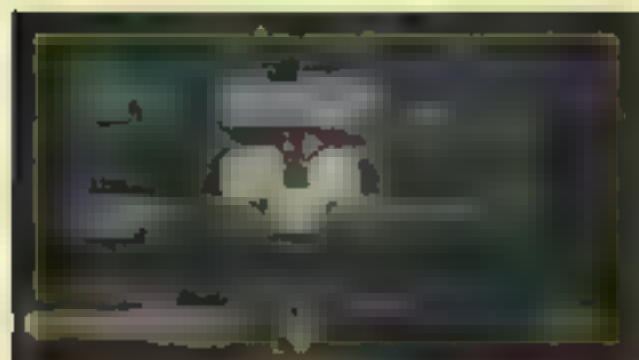
▲小心躲避上下两个切割机取宝石



利用转移点往上,取得宝石后抓住操纵杆。之后继续上方的砖块后再次通过转移点来到上方,按照相同的方式到上方。到第二个储存点往右呼唤鸟后往上取得宝石,利用马到左边,到第三个储存点。利用下方的熔岩砖块的作用,到下方取得宝石。在第四个储存点移动砖块到中间,让怪物跑到右边尖刺上方。第五个储存点,先召唤上方的砖块,当砖块再生到中间尖刺位置时迅速通过转移点到第一个储存点。随后往上到达终点。



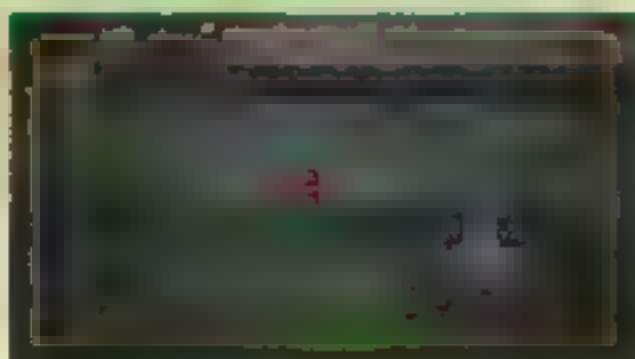
▲利用上方的砖块从下方取得宝石



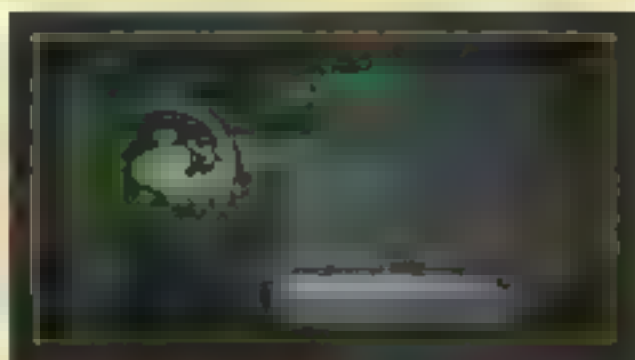
▲推动砖块到如图位置



开始后往右,利用传送带传送过来的石头往上方扔。扔到上方后利用右边开关,石头掉到移动平台上去,再利用左右的开关让移动平台移动到左边。转到承受开关上去。利用开启的桥梁往左到第一个储存点。第一个储存点往左,通过砖块取得宝石。第五个储存点往右,利用吹风机往上。往右下的时候踩下开关。要小心激光的攻击。第六个储存点下方,先将砖块往左边拉开,通过切割机下方的云层到第七个储存点。到左边取得毛球后到达终点。



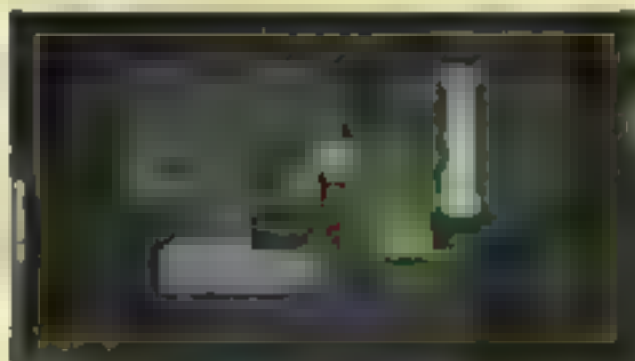
▲让石头落到切割机启动



▲第三个储存点往五取得宝石



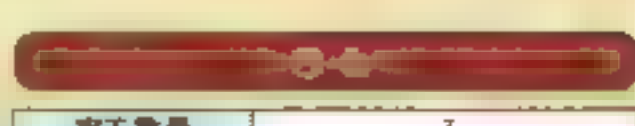
开场后往左,到中间尖刺位置前,将马得到第一个储存点上马,将怪物带到右侧尖刺上方有转移点,先不过去。等待怪物转移到尖刺上方尖刺,前方有陷阱。等怪物通过左边的转移点,通过尖刺的尖刺往上。到第一个储存点。第三个储存点往右,要小心尖刺的位置往上,这里有点小堆,可以试试。通过第四个储存点左边的砖块。取得有陷阱的石头后取得毛球。继续前行,终点左右也有尖刺,要小心别被射过头掉下。



▲通过右边需要把怪物带到尖刺上方



▲通过风机关再取毛球

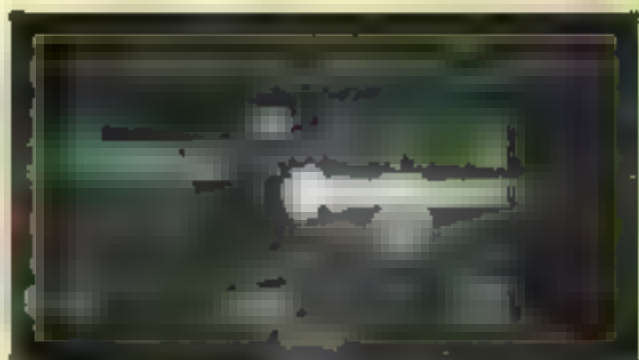


开始后往左,先移动到下面。第三关评测风机的机关。开场的毛球和宝石可以等怪物的时候再拿。在第一个储存点往右时,由于砖块的出现时间较长,因此需要利用风机的机关等来延迟时间。

落时间,通过转移回到第一个储存点,要把离开中间砖块出现的时间。第六个储存点往上,将下方承受机关上的砖块移到上方的桥梁机关。在接近出口的地方有大型怪物,要有心理准备。随后回收怪物右边的宝石和出口上方的宝石和毛球后过关。



▲这个位置是一个小堆,要记得把砖块移到出口



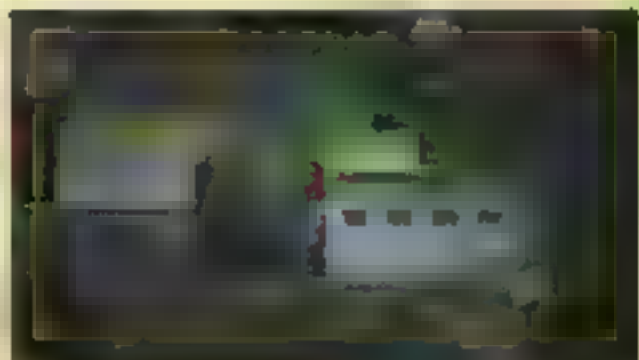
▲将下方的砖块移到上方



开场后到第一个储存点。将马带到初始位置的砖块和怪物往上。第二个储存点往右,需要利用熔岩砖块的反作用力前进,需要上的是右边有激光。需要顶一激光的攻击。第四个储存点往右,需要留心下方的熔岩砖块。第五个储存点往左,需要先将砖块移动到上方让玩家通过。第六个储存点往右,先将一个砖块移动到上方尖刺。将尖刺旁边的砖块移开后往下,自动将怪物之后让它到右边。等待怪物就位后到左边,利用转移点到出口处。在出口处启动怪物,利用它飞到右边取得毛球后从出口离开。



▲在出口处启动怪物,利用它飞到右边取得毛球后从出口离开



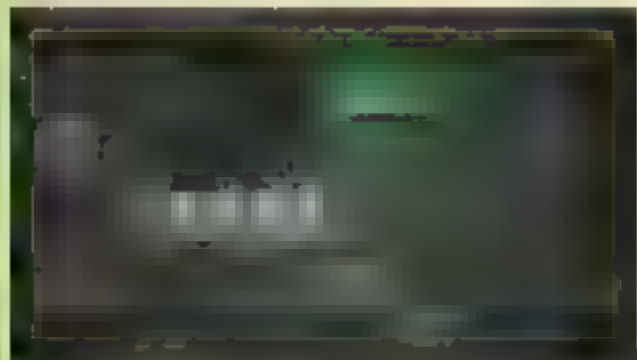
▲在出口上方等待,让怪物飞到过去



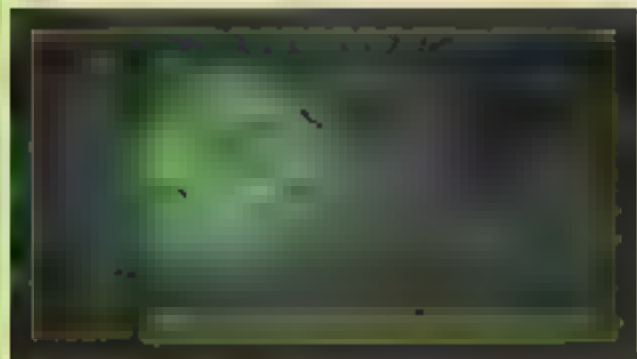
## 8-8

宝石数量	7
------	---

开场后启动开关，让移动平台移动到一定高度之后跳到左边第一个储存点。第一个储存点往右要利用激光攻击的空隙迅速躲到缺口再继续前进。第四个储存点往上，上方的可消除机关。先在右边跳两次，等待切割机将砖块消除。上方的机关也如此通过。第五个储存点左边，利用中间的熔岩砖块跳到右边取得毛球。终点下方有宝石可以取得。



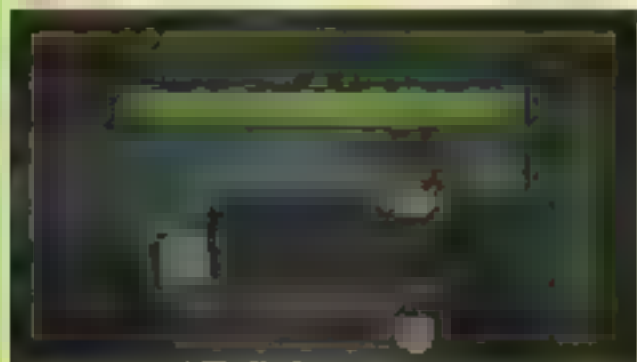
▲利用中间的熔岩砖块到右边



▲终点下方有宝石可以取得

宝石数量	7
------	---

开场后往右，转移到下方之后引爆炸弹迅速取得毛球。第一个储存点往左，要小心别被石头砸死。第二个储存点往右，将石头扔到爆炸砖块上。然后迅速将石头扔到开关上。第四个储存点往上，由于砖块的闪现速度非常快，因此有一定的难度。需要玩家迅速把握好出现的时间并通过。在第五个储存点下方可以透过砖块取得宝石。继续前方最终离开。



▲利用下方砖块出现的瞬间通过。



▲通过砖块取得宝石。

## 长底任务

宝石数量	画面1	画面2	7
------	-----	-----	---

开场后利用机器人启动机关前进。第一个储存点往右要躲避与子弹左右前进，利用转移点到第二个储存点后往左前进。需要把握好玩跳的时机，往左利用滑动的时机取得毛球。第三个储存点往上需要把握滑动的时机。第五个储存点往右，需要利用敌人攻击的空隙通过。第一个储存点左边的敌人攻击很厉害，通过的时候要小心。



▲用砖块取得毛球



▲用砖块取得宝石

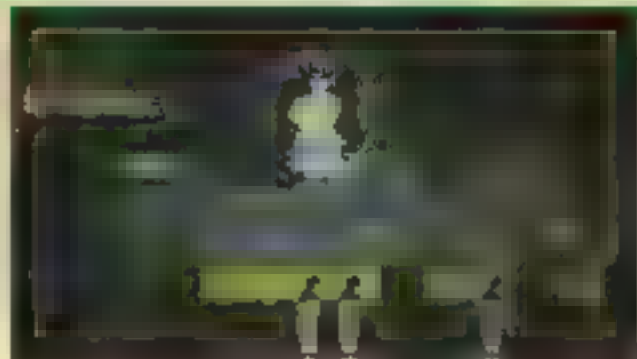
开场后往左，取得毛球后继续往上，第一个储存点下方可以直接往左通过砖块取得宝石，储存点的左边有一块缺了尖刺的位置，可以往上取得宝石。第四个储存点往左，要把握好每个砖块的闪现时间。第五个储存点利用熔岩砖块到右上之后传递到中间，到达终点通关。



▲开场后通过左边的砖块取得毛球。



▲通过砖块取得宝石。

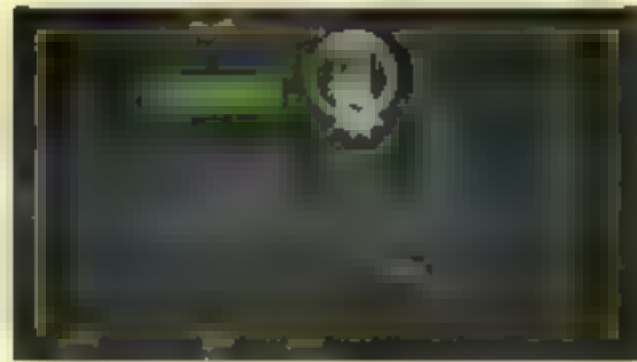


▲缺口处取得宝石

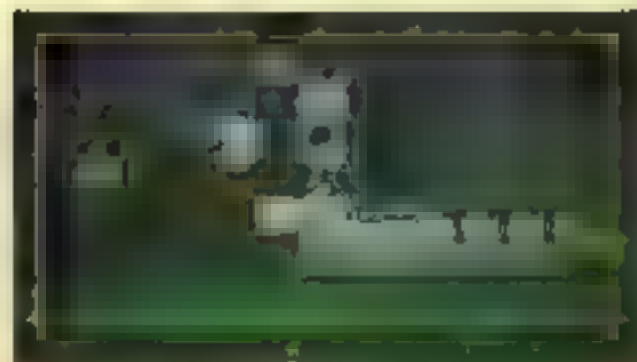
## 9-8-8

宝石数量	7
------	---

最后的几场附加关卡都相当的难，需要玩家对各个机关和游戏非常熟悉才能通过。开场后往左，到下方时候利用敌人机上方砖块取得毛球。第一个储存点右边熔岩砖块可以往上取得宝石。在下方不被敌人冰冻之后在下方取得宝石，解系就会被收到右边，踩下开关后到储存点到左边的第四个储存点。



▲用砖块取得宝石



▲用砖块取得宝石，到达后到右边

## 9-8-8

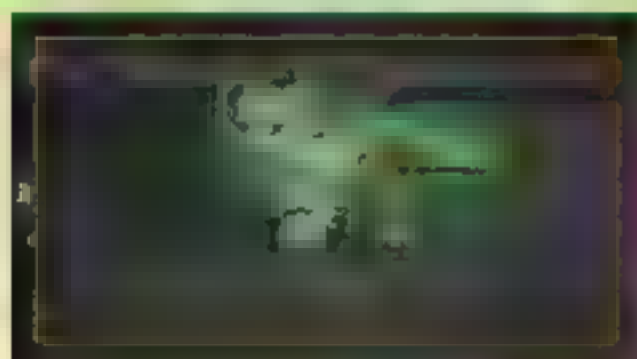
宝石数量	7
------	---

开场后往右，利用砖块取得右上方的宝石，避开敌人的攻击到第二个储存点。利用移动平台往左边前进。第二个储存点右边，移动砖块启动开关回到起点位置往左，利用熔岩砖块取得毛球。第四个储存点往上，要小心下方的激光攻击。第六个储存点踩下开关，让切割机移动到右边，取得宝石后通过转移点回到起点。这次往上，到第七个储存点的位置，到终点的左边可以透过砖块取得宝石。

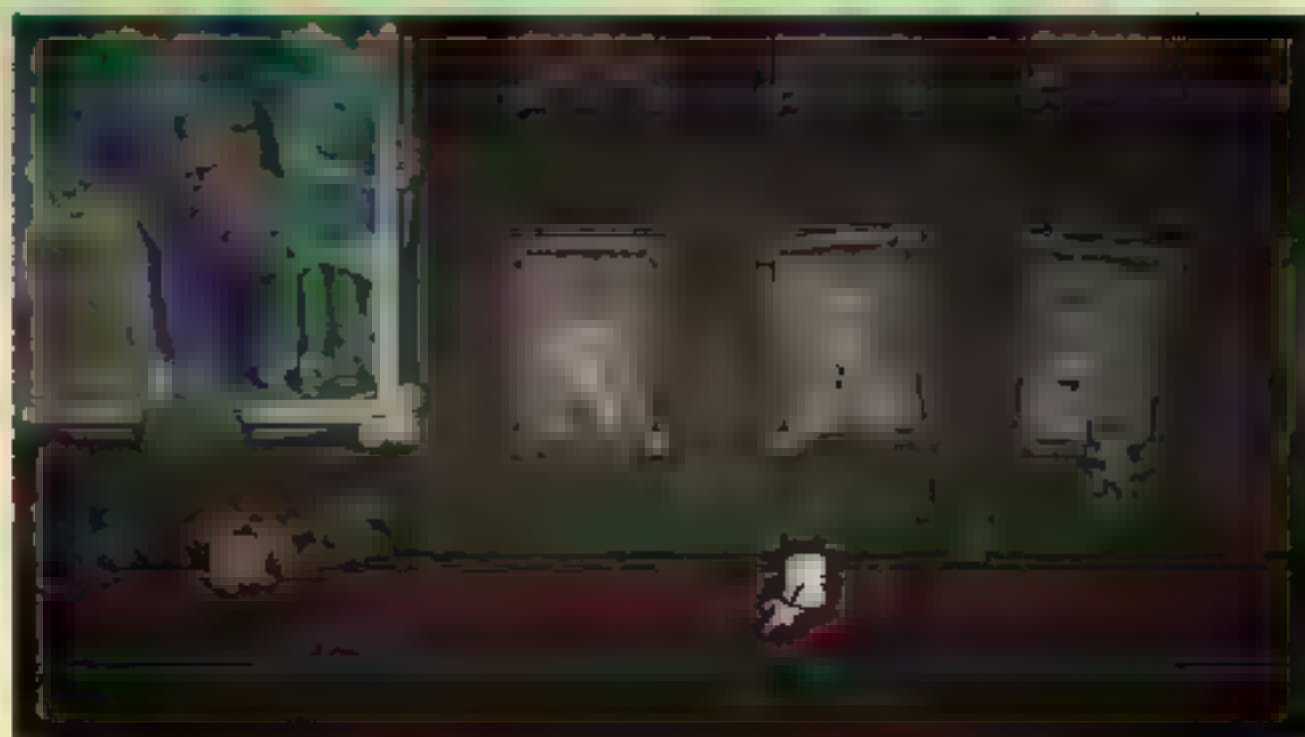


▲利用熔岩砖块在压的时候迅速开切割机





▲在左侧通过障碍获得宝石



宝石数量

7

开始向右前进，由于上方有炮塔攻击，因此需要迅速穿过障碍，回收两侧的宝石和宝箱后就能离开。

## 全成就获得指南

本作的全成就并不简单，至少需要完成游戏的不同难度，单人及双人分别通关的故事模式，因此至少需要四遍，除此之外还有一百场的线上胜利成就需要达成，加上大量的收集要素，必将折腾玩家们大量的时间。

开始游戏后先完成一般难度的故事模式，熟悉后再挑战疯狂难度。双人模式下如果有朋友一起游玩会方便一些，但鉴于游戏设定的影响，难度比起单人游戏会高出不

少。要是不太适应可以考虑一个人操作两个角色。之后完成疯狂难度，需要注意的是高难度通关需要有一定的运气才能通关，完成这些成就后，宝石数量、宝箱数量等，再完成收集要素即可。

成就名称	达成条件
开局	★★★★
完成所有关卡	★★★★
1. 通关	★★★★
2. 通关并解锁所有关卡	★★★★
3. 通关并解锁所有关卡并解锁所有关卡	★★★★
4. 通关并解锁所有关卡并解锁所有关卡并解锁所有关卡	★★★★



开局

5点

成就说明 在任一模式中，完成故事的开局。

取得方法 完成即可获得。



老练表演者

10点

成就说明 在四个终章中得到A、B或C的评价。

取得方法 完成即可获得。



炫技

15点

成就说明 在十一个关卡中取得A++评价。

取得方法 完成即可获得，注意完成时间即可。



单打明星

20点

成就说明 在普通单打模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到A、B或者C评价。

取得方法 完成即可获得。



双打之星

20点

成就说明 在普通双打模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到A、B或者C评价。

取得方法 完成即可获得。如果有朋友一起游玩会更方便，否则可以熟悉利用操作，将另外的同伴作为道具扔出前进，也可以交换操作。

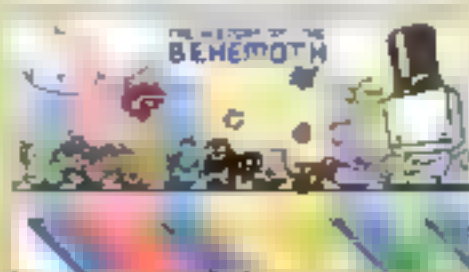


疯狂单打明星

30点

成就说明 在疯狂单打冒险模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到A、B或者C评价。

取得方法 完成即可获得。难度很高，因此要熟悉每个关卡的机关配置才能顺利通过。



疯狂双打之星

30点

成就说明 在疯狂双打冒险模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到A、B或者C评价。

取得方法 完成即可获得。难度很高，因此要熟悉每个关卡的机关配置才能顺利通过。



人来疯

15点

成就说明 在任意模式下完成所有的关卡。

取得方法 完成即可获得。建议在一般模式下完成即可，只要熟悉游戏就不难达成。



秘密箱子猎人

10点

成就说明 收集10个金箱子。

取得方法 金箱子一般在后期的关卡中出现，由于需要解锁的关卡很多，因此很容易就在游戏中自然地解开了，但需要注意的是必须将箱子带到终点才算完成。



不戴帽

20点

成就说明 在八个终章中得到A、B或者C的评价。

取得方法 完成即可获得。



专家

20点

成就说明 在竞技场等配对中获胜100次。

取得方法 完成即可获得，必须注意的目前条件是需要在竞技场中才能完成。



无所不在的乔

15点

成就说明 在每种模式中的竞技场等配对中，身处胜利的队伍。

取得方法 完成即可获得。



秘密探索者

10点

成就说明 找到隐藏关卡。

取得方法 完成即可获得。



指甲锉刀蛋糕

5点

成就说明 使一名同伴因犯重罪自由。

取得方法 完成即可获得。



暗黑商人

5点

成就说明 取得酷炫新武器。

取得方法 完成即可获得，要交换武器必须先有毛球。



越狱犯

10点

成就说明 解放礼品店的50名囚犯。

取得方法 完成即可获得。





## 花蜘蛛

15点

成就说明 收集同样头型的全部囚犯

取得方法 完成即可获得



## 交易新手

5点

成就说明 在礼品店里使用交易网站与其他玩家交易吧

取得方法 完成即可获得

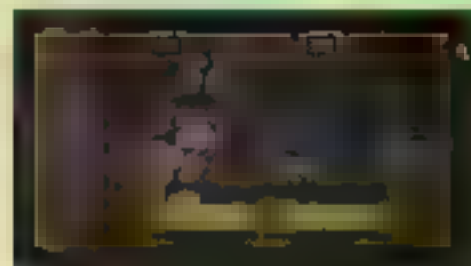


## 与鸡交流

15点

成就说明 在线上与 The Behemoth 的员工, 或者是拥有这项成就的玩家一起进行游戏

取得方法 完成即可获得



## 自由英雄

30点

成就说明 依靠解锁或交易, 解放礼品店的全部囚犯。

取得方法 需要大量的金子, 需要玩家反复完成关卡才有可能达成



## 环球交易员

10点

成就说明 在线上与不同的 10 位玩家交易

取得方法 完成即可获得



## 乱斗达人

15点

成就说明 成功使用全部的近战技能

取得方法 完成即可获得



## 监狱食物

5点

成就说明 被活生生吃掉

取得方法 完成即可获得



## 武装的危险份子

10点

成就说明 依靠解锁或交易, 收集礼品店的全部武器

取得方法 完成即可获得, 不算难完成



## 叛徒

5点

成就说明 杀死队友 50 次

取得方法 在完成双打模式就有可能达成, 如果还不够, 可以开启双打模式, 在储存点旁边不停触发队友死亡



## 武器达人

15点

成就说明 使用所有的武器

取得方法 完成即可获得

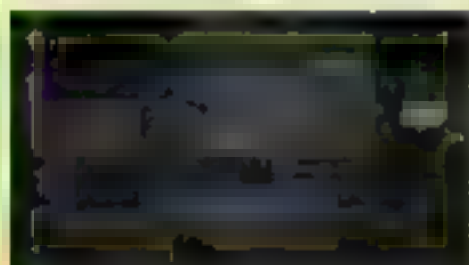


## 剧场评论家

10点

成就说明 被玩 10 个玩家创作的关卡并给于评价

取得方法 完成即可获得



## 致命人物

10点

成就说明 杀死 100 个对手

取得方法 完成即可获得 在关卡中反复杀死敌人即可达成



## 安慰奖

10点

成就说明 死亡的次数达到一万次且仍能解锁

取得方法 反复死亡即可达成



## 剧场经理

10点

成就说明 下载并主持一个玩家创作关卡的游戏

取得方法 完成即可获得





# THE CAVE

这是一款平台跳跃解谜冒险游戏。游戏流程不长，谜题难度适中，但大部分成就需要比较独特的思维模式才能拿到。游戏画面不错，是一款解谜探索、收集乐趣兼具的下款游戏。

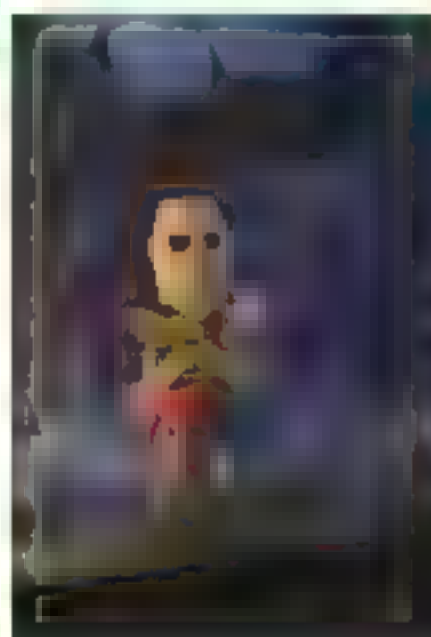
本作共有7名角色可供选择，每一周目可选3名角色。游戏总共11个关卡，分为4个公共关卡和7个角色各自的专用关卡。因为只能选3个角色，所以每一周目只有七个关卡，分别为四个公共关卡和三个角色专用关卡。

## 游戏操作指南

按键	功用
左摇杆	角色移动
十字键	切换角色
A键	跳跃
X键	互动，将特定物品安装在另一物品上
Y键	发动特殊能力
B键	捡起或扔掉物品



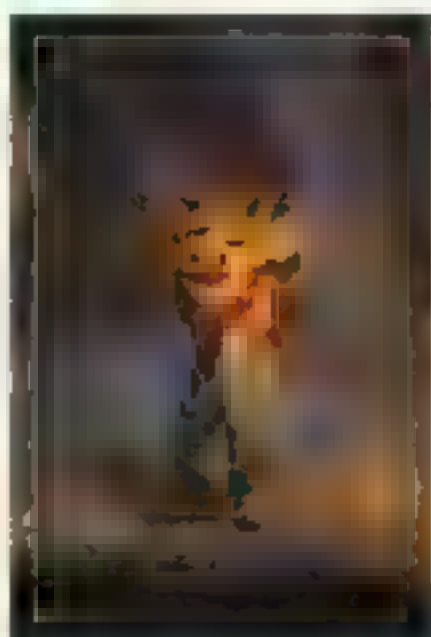
## 角色介绍



### 骑士

#### Knight

能力 无敌  
被覆盖全身的圣光保护，发动期间处于无敌状态，可在心中发动减缓下落速度，不会摔死。



### 乡下人

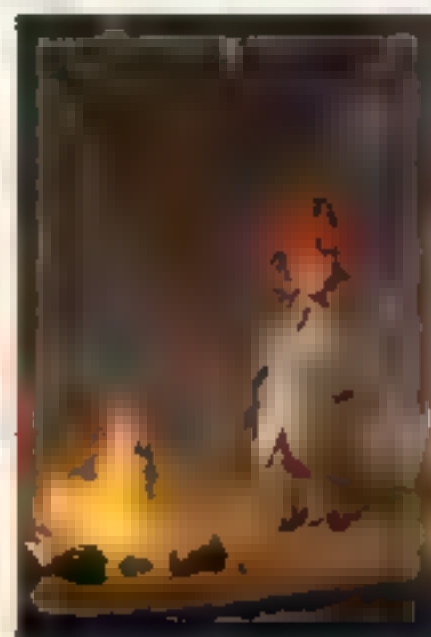
#### Hillbilly

能力 屏住呼吸  
发动后可长时间在水下活动。

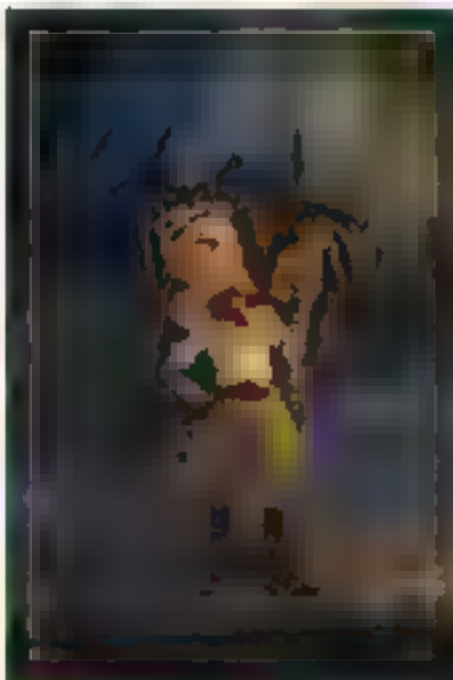
### 科学家

#### Scientist

能力 破解 能破解某些特定的电子终端。







## 探险家

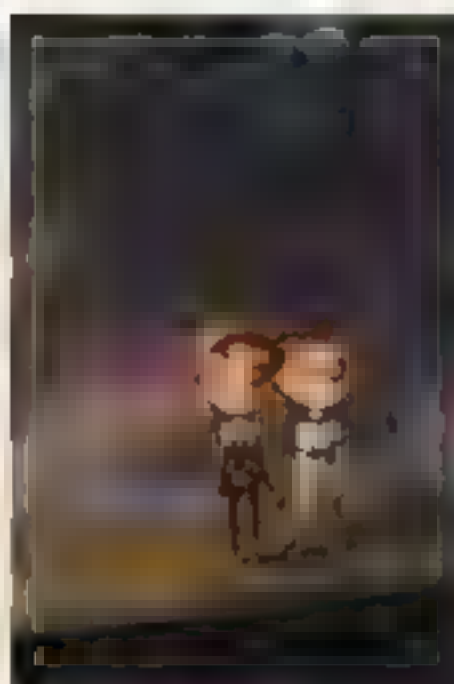
Adventurer

能力：绳索跳跃。用前端带铁钩的绳索钩住特定的点，实现长距离跳跃，用以跳过长距离障碍或跳到较高的地方。

## 双子

Twins

能力：分离。制造身体分身，本体可以在一定范围内从事其他活动。



## 僧人

Monk

能力：虚空取物。在一定距离内，能取得特定物品。

## 时间旅行者

Time Traveler

能力：穿越。能够向正前方穿越一小段距离，可以穿过带缝隙的障碍物（如铁栅栏等）。



# 关卡攻略

## 公共关卡（共4关）

### 礼品店GIFT SHOP：（公共关卡）

选择角色后向右走，从墙上（CLERK）对话，购买请买扔出来摘下铁棍棍（CROWBAR），向左走，用铁棍棍撬掉三块挡路的木牌，一直往左走。（注：铁棍棍先不要扔，在接下面的礼品店关卡要用到）不久走到一堵跳不上去的高墙，往右走，角落处找到一个木箱子，将这个木箱子往左推到头，就可以踩着这个箱子上去，左边一架木桥，三个角色都跳上去，木桥坍塌，掉进水里。

从水里出来往右走，与哭泣的礼物店员（GIFT SHOP CLERK）对话，先不要过去，从这口钟右边

的平台跳上去，一路向上，右边走到一口老水井（Old Well），用铁棍棍将老水井的把手（Rusty Clerk，墙下那口老水井）一路退到年老的铁棍棍处，继续向右走，发现一口坏掉的老水井（Broken Old Well），将把手安上去，移动把手，水井坏掉，得到水桶（Bucket），拾起水桶往左走，在那口钟右边的平台处往上跳，左上方有个保险丝盒（FUSE BOX），将水桶放在上面，两把保险丝取下，沿路返回，右下角有个空保险丝盒，将保险丝放上去，旁边的可乐机和热饮机启动，在热饮机处按右键，取得热饮，往左走到那口钟那里，将热饮放到旁边的尖刺上，站在钟正下方待命，派另一个角色往下方走到热饮贩卖机处，将

旁边保险丝盒里的保险丝取出，从铁棍棍的平台往上，来到刚才放置水桶的保险丝盒处，将保险丝放回，在方形的机器把手处（Lever and Switch）待命，切换在钟旁边待命的角色，敲钟钟面，将钟吸引过来，也速切换回机器把手处的角色，拉动把手，将钟抓住，从怪物处往左走，跳下去。

从水里出来，沿梯子下去，取得炸药。沿梯子上来，在左边火焰（FLAME）处点燃炸药，往右走，将炸药放在挡路的岩石旁边，炸掉岩石，往右走，取得一个宝藏，继续向右，搭乘电梯向上，沿路返回礼物店店员处，将一个宝藏交给店员，与店员对话，魔窟入口大门开启，过关。

### 矿坑MINE：（公共关卡）

毛刺球子和绳子一直往下走，走到最下面遇到矿坑主人，拾起他扔来的“铁桶”（Bucket），往左走到“水洼”（Water Puddle）处，用“铁桶”舀水，返回矿坑主人处，用装满水的铁桶喂给矿坑主人，扔下来的炸药，往上返回水洼处，

往右走，用炸药炸开挡路的岩石，派两个角色往右走，其中一个将矿车拉到金矿的正上方，用身体堵住矿车，另一个角色到上方的“拉杆”（Claw Lever）处，拉动“拉杆”，将金矿石装进矿车，下面的角色为矿车让路，矿车到达矿坑







### 主人处

返回矿坑主人处。用同样的方法取得炸药。往上到“水洼”处。左走再爬个梯子。点燃炸药炸毁挡路的岩石。往左走来到第一个矿车所在地。这个场景分为三层。矿车在第一层最右侧。第一层左右两侧各有一个活动踏板。操纵角色1踩在第一层右侧踏板上。踏板降至一层。操纵角色2将矿车拉至踏板上。切换至角色1。将矿车向左拉到中间铁轨上。操纵角色3至第二层左侧踏板上。该踏板降至一层。操纵角色1将矿车拉至左侧踏板上。再操纵角

色1和角色2至右侧踏板上。两个踏板同时平衡。切换至角色3。将矿车推进一层左侧隧道内。矿车自动前进至矿坑主人处。

返回矿坑主人处。用老方法取得炸药。从第一辆矿车的场景处再往上。炸毁挡路的岩石。来到第一辆矿车所在地。操纵另一个角色来到矿坑主人处。捡起铁铲（Shovel），来到第二辆矿车所在地。向左推动矿车，然后跳起来坐进去。在矿车移动途中，不停地按B键就能来到矿坑主人处。三人看齐。操纵任意一人踩上铁轨按钮。过关。

## 动物园ZOO（公共关卡）

开始，玩家操纵的角色会被野兽抓走，自动切换至另一角色。一直往左走会看到一个有几只电鳗的水池。先不要进去。沿铁轨往下。一直往右走会看到一个女捕人。剧情后取得“没有电池的录音机”（Batteryless Tape Recorder）。从楼梯绿色圆顶的房子中间跳下去。向方走靠近“水晶洞怪兽”（Crystal Cave Monster）。被怪兽咬伤扔到身后。先前被抓走的队友回归。白怪兽身后的梯子上去。将左上方的箱子推下来。用箱子垫脚跳到右边的高台。往左走。从“死掉的机器人”（Dead Robot）身上取得“没有电的电池”（Dead Battery）。将电池放进录音机。组合成“无动力的录音机”（Unpowered

Tape Recorder）。操纵其中一个角色借助箱子跳到左上方。拉动拉杆。使黄色示警标志的电鳗会升起来。在怪兽身前形成一个缺口。另外两个角色从缺口处跳上去。其中一个拉动拉杆。打开墙上的铁栅栏。另一个角色手持录音机往右走。从梯子上来。往左上方走。跳进有电鳗的水池。通电一下。给录音机充电。回到场景前。将两圈铁鳗弄开。靠近怪兽。被怪兽甩到身后。此时录音机已经损坏。发出叫声。拿着录音机回到活人那里。播放录音触发剧情。从“热狗贩卖机”（Hot Dog Machine）处取得“热狗”（Hot Dog）。来到怪前处。慢慢往右走。引诱怪兽从石桥上掉下去。过关。



## 荒岛ISLAND（公共关卡）

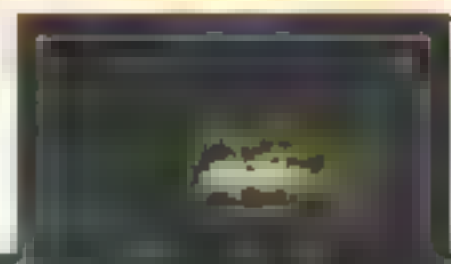
上楼梯往右走。在鹦鹉处附近捡到“直水管”（Straight Pipe）。上右走上楼梯。将“隐士”（Hermit）身后的蓝色箱子推下去。继续往右走。下楼梯。将海边的蓝色箱子往左推。用箱子垫脚爬上来。将手中的“直水管”安到缺口处。返回“隐士”处。获得“十字水管”（Cross Pipe）。返回刚才安装“直水管”的地方。继续往左走。顺着绳子爬上去。将“十字水管”安装到缺口处。上右梯子的梯子。得到“L型水管”（L Shaped Pipe）。往左走到角落处。将“L型水管”安装到缺口处。沿右梯子上下来。来到安装“L型水管”处的正下方。转动“阀门”（Water valve）。将左边的水堵住。一个角色同时转动“海盗旗”（Pirate Flag）。将获得的椰子桶和椰子。将一个

炸药桶隔一定距离摆放好。拉动最右边的炸药桶至岩浆附近。点燃后迅速向左推下斜坡。引爆另外两个炸药桶。炸毁上层漏水的岩石。回铁栅栏处取得“腿骨”（Femur）。回最左边小船处。往右推小船至热气球处。转动热气球右侧的阀门。令热气球升至上层。切换至另一角色。将小船推下斜坡。触发剧情。同任意两个角色。一人手拿“腿骨”。另一人手拿小船旁边的“饼干盒”（Box of Crackers）。手拿“饼干盒”的角色去找鹦鹉（鹦鹉在左边斜坡上）。按B键让鹦鹉飞到角色肩膀上。然后两人一同来到“隐士”老头刚才所在的露台上。手持“腿骨”的角色站在宠物狗旁边按B键。让鹦鹉学会狗叫。带着鹦鹉去小船边找“隐士”老头。把老头哄定。三人趁机上船离岛。过关。



### 礼品店2

从店员处拿到钥匙。开门寻找三个宝物。宝物所在位置与第一次来时一样。分装影片没有任何难度。找到后返回。交给店员。过关。



## 角色专用关卡（共7关）

### 嘉年华：（乡下人专用关卡）

向左走。半路看到一个左手拿枪。右手拿“购物票”（Carnival Ticket）的小孩。拿走他手里的“购物票1”。投进右边售票口（Ticket Taker）里。往左走。顺着绳子往上爬。到右上侧摩天轮处。爬上摩天轮。跳到右上角保险丝盒处待命。另一角色同样顺着绳子往上爬。到摩天轮左上侧的发电

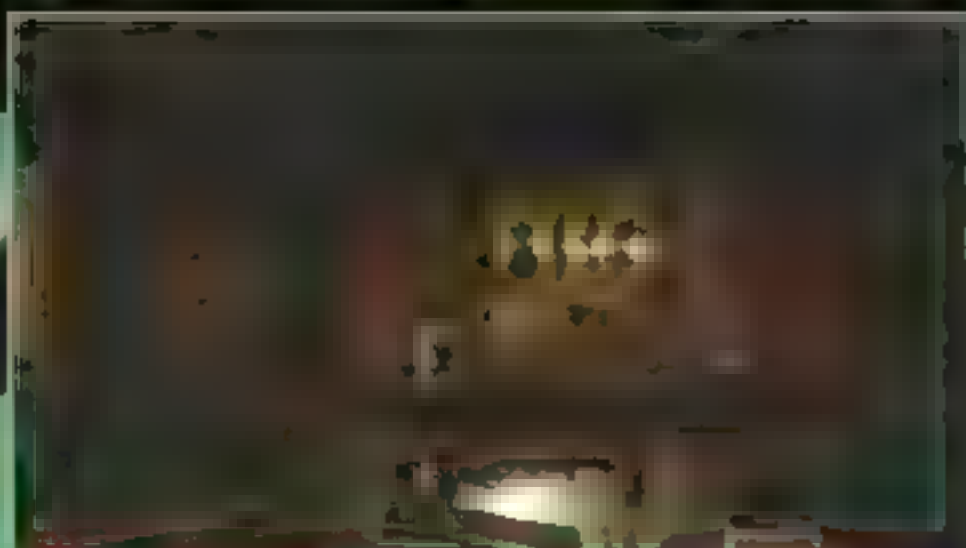
机（Generator Truck）处。捡起地上的扳手。扳动旋钮。迅速切换到保险丝盒处的角色。将保险丝取下。回到地面上。沿左梯子上来。将保险丝放到另一个保险丝盒上（同样需要切换角色。扳动发电机开关。否则会触电身亡）。沿梯子爬下。拿到大锤（Sledgehammer）。将大锤扔在地



## 幸福之家(双子专用关卡)

从右侧“父亲”(Daddy)处取回雨伞。往上走到顶层阁楼下方。跳起来用雨伞勾住“阁楼开口”(Attic Hatch)。将绳子放下来,爬上阁楼。将阁楼右壁架子上的箱子推下。取下保险丝,将保险丝安装在二楼楼梯旁边扩保险丝盒上。往下走到一楼电梯旁边取得“锤子”(Hammer)回阁楼。修好“坏掉的地板”(Loose Floorboard)。将之前安装在阁楼的箱子一路往下推至一楼电梯口处。启动两次电梯按钮。将箱子正送至二楼上到二楼。将安装在阁楼的箱子推到前方。回到二楼母亲处。再次启动电梯按钮。按Y键发动特殊能力。本体站在电梯入口处,将自己运送回一楼父与母房间。取得“夜壶”(Empty Chamber Pot)。下楼至一楼楼梯处,从右侧梯子上去至“水龙头”(Faucet)处将夜壶装满水。上楼至三楼电梯处,用夜壶灌的箱子垫脚,靠绳子来到屋顶。将

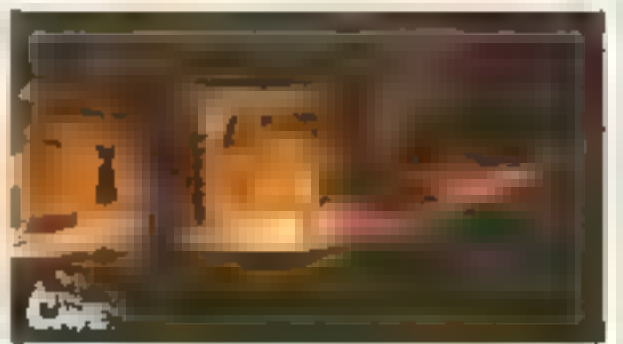
夜壶里的水灌进屋顶右侧的“烟囱”(Chimney)里,顺着烟囱的楼梯爬下去,取得“骨架钥匙”(Skeleton Key)。用钥匙打开底层的“地窖门”(Cellar Door),取得“狗粮”(Dog Food)。回到一楼电梯处,将狗粮倒在“狗食碗”(Empty Dog Bowl)里,引狗来吃。切换至另一角色。来到地窖下方的下水道,关闭“气阀”(Steam Valve),切换至双子,来到地窖,取得“毒鼠强”(Rat Poison)。回到二楼母亲处待命。切换至另一角色,在不久处的“一堆骨头”(Pile of Bones)处取得“腿骨”,靠近正在熟睡的狗,按X键引发狗叫,将母亲回头训斥的空隙迅速切换至双子。将“毒鼠强”倒进水池。随后沿右侧楼梯上楼洗手,下楼后发现父母中毒身亡。用“骨架钥匙”打开原本被父亲锁住的门,过关。



## 金手塔(探险家专用关卡)

操纵探险家。往上走。坡下坡,进入金手塔内部。按Y键发动能力。跳进针孔。触发同伴剧情。往上走。上楼了。下去。继续往右,拿到“T型十字架”(Ankh)。沿路返回。沿右侧梯子上去,用特殊能力跳进针孔,安装十字架开启铁门。往左走踩在勇士图案的机关上。本下方的兔子座家机关处出现一个缺口。切换到另外两个角色。盲跳。跳下去。切换到探险家。按适当道路上的图案提示。操纵另两个角色踩路相应图案的机关。为探险家一路前行扫清障碍。在踩路石板向下运送去老王棺木的时候。角色

切换和巫婆取路一定要快。触发同伴剧情,推法老王棺木向右,害死同伴。继续向右,到达坑里。按照壁画上的提示踩路一种图案机关,将火把圣火点燃,得到一块巨石。将巨石推进坑里,推到机关右板上,出现梯子。沿梯子上来,二人同时站在机关上,点燃圣火,铁门打开,过关。



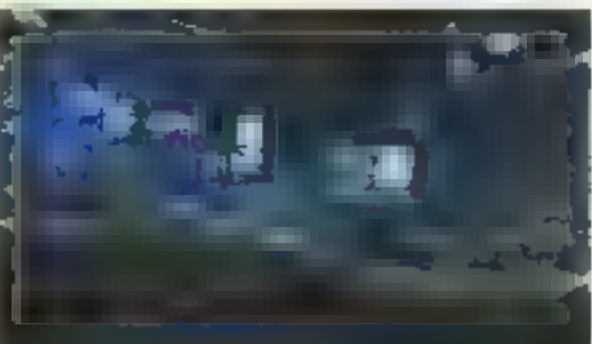
上,沿刚才的梯子爬上去,将保险丝取下,沿梯子爬下来,往右走到算命机(Xavalar)处,将保险丝放上去,启动算命机。原路返回,半路在“普通力量的男人”(Man of Ordinary Strength)处取得“砵特”。此时在发电机旁边待命的角色也可以下来了,让乡下人手持扳手,其余两人手里的装备随意。来到“测力计”(Test Your Strength Machine)处,用“火锤”按键一记,得到“购物票2”。让手持“扳手”的乡下人站在“浸水池”(Dunking Booth)的踏板上,另一角色触动“浸水池”开关,乡下人落水,得到“购物票3”。向右走来到“魔术师”(Magician)处,将手中的装备(扳手,砵特,火锤均可)放到盘子上,待“魔术师”将东西变隐形之后拿起来,来到“体重计”处

测身体重。得到“购物票4”。在“算命机”处算命。记住水晶球的颜色。来到“命运转盘”处,将“颜色选择器”的指针调整至水晶球的颜色。拉动左侧拉杆。得到“购物票5”。将“购物票”放入“进票口”中,得到“购物票”(Pink Bear)。操纵乡下人拿着“颜色熊”往右走。操纵角色往左走,拿走一男僵尸手里的“购物票”投进“进票口”,得到“打火机”。扔掉打火机,拾起扳手,站到“浸水池”踏板。另一角色触动“浸水池”开关,令乡下人算手。按Y键发动特殊能力,潜入水中往右游到头出水,用“扳手”将“水管阀门”(Pipe Valve Nut)拧死。原路返回,从左侧楼梯回到地面,扔掉“扳手”,用“打火机”点燃“下楼梯”过关。

## 博物馆(时间旅行者专用关卡)

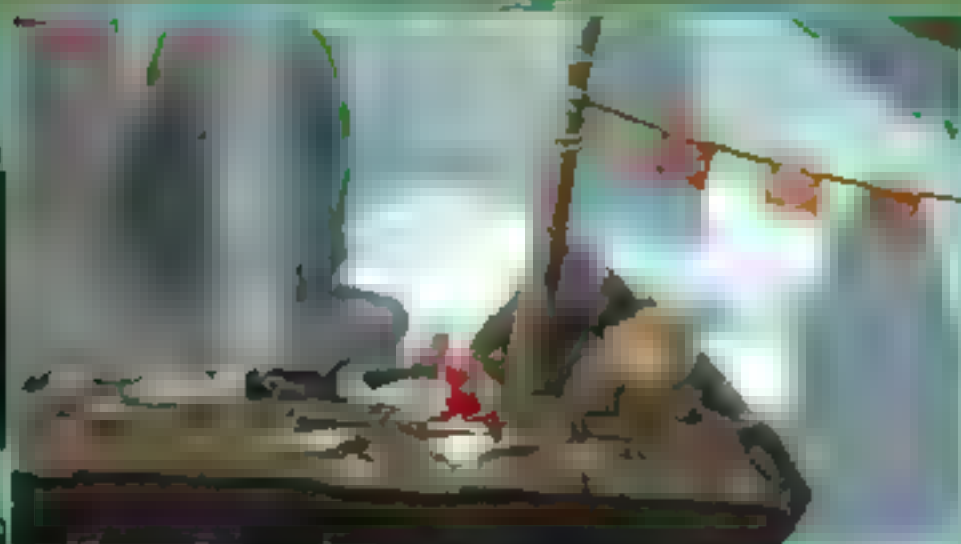
操纵时间旅行者向右,爬上“时间机器”右边的梯子,往左走。按Y键穿越钟乳石,将石块移动到适当位置,以便下跳落到右上方的平台,取出保险丝。安装在时光机正下方的保险丝盒上,启动时光机,回到未来。经历剧情后来到了右下方恐龙处,按日键染上气味。回到时光机,前往过去。右行上楼梯,拉动石块堵住漏水的地方,之后来到右下方恐龙处。引诱它到左边(因为气味过一段时间就会消失,所以动作要快)。切换到第二个角色回到过去。在恐龙上层平台,将石块推下,砸死恐龙。上楼梯向右走,推动滚石到斜坡顶端,按住日键,维持推动的姿势。切换到第一个角色。来到滚石处,转动水井的把手,按住B键维持住。切换

至时间旅行者,回到未来,前往滚石处,取得水桶,向下至恐龙被砸死的地方。将水桶丢下。启动电梯,取得轮椅后并推动到时光机处,一同回到过去。向右推动轮椅。使其滚落到原始人处。来到原始人原本所处的地方。将石块推下去。砸死原始人。前往时光机。回到未来。之后来到下层平台。取得钥匙。前往时光机,回到现在,一直向左走。用钥匙打开锁链住的门。过关。





## 神庙(僧人专用关卡)



控制僧人。往左走爬山,在半山腰上按Y键发动特殊能力,破坏“支撑杆”(Support Beam)。继续往上爬,来到打坐的老禅师处,按Y键发动特殊能力触动“风铃”(Wind Chimes),触发剧情。需要通过四个测试发动特殊能力,获得羽毛。原路返回山脚下,三人一起站在桥上。控制僧人手持羽毛起跳,水梯即响,第一个测试通过。往右走,上梯子,用特殊能力取得“莲花”(Lotus Blossom)。手持莲花,趁没有风时慢慢往左靠,风一吹就要立即停下并转身。重复这个过程,走到佛像附近时,趁没有风的时候用特殊能力关上窗户。将莲花放到佛像手里,第二个测试通过。上楼梯,将“7升水的瓶子”装满水,倒进旁边“4升水的瓶子”里,将“4升水的瓶子”里的水倒进“排水沟”(Drainage

Gale)里。再将“7升水的瓶子”里剩下的1升水倒进“4升水的瓶子”。然后,再次将“7升水的瓶子”装满水,往“4升水的瓶子”里倒1升水。这样一来,“7升水的瓶子”里就有6升水。将“7升水的瓶子”放在佛像另一只手。第二个测试通过。骑乘甲梯到上面。三人各自站在一架飞梯上,重量上升。只要在上升途中静止不动就能顺利到达最上方,沿绳子爬上去。第四个测试通过。爬到了最上层,在左边手持莲花的位置按B键冥想,然后用特殊能力将左边的“辅助”(Support Bolt)松掉(需要发动5次特殊能力),将右边的“支撑杆”破坏。回到老禅师处,用特殊能力触动风铃,剧情后下山。往右走,用特殊能力开启“大师之门”(Master's Gate),过关。

## 城堡(骑士专用关卡)

操纵骑士,发动特殊能力从喷火的缺口处跳下去(起跳后再按Y键)。往左走遇到国王,触发剧情。往右走,原本无法通过的水栅栏自动打开。沿着水栅栏

右侧的梯子往上,触发公主的初始下落。公主走进城堡。沿着标有公主图案的木牌往右走,攀上绳子,再爬上梯子。此时发现右侧有个手持弓箭的1号守



卫,暂时无法接近。沿着楼梯往上走,发现左侧有一个2号守卫,守着一箱炸药。先不理他,让骑士沿着楼梯往右走,走近滑轮梯里,发动特殊能力。切换至角色2,来到骑士所在地上方,拉动拉杆让滑轮梯降至1号守卫那里。切换至角色3,来到1号守卫处,上梯子,取得“龙门钥匙”(Dragon Gate Key)。往右下方走,用钥匙打开“龙门”(Dragon Gate),原地待命。切换至骑士,来到“龙门”处,从右边梯子上去往左走,沿梯子上去再往右,靠近喷火的火龙,等火龙喷火时发动特殊技能

此时切换至在火龙身后待命的角色3,上前取得“龙财宝”(Dragon Treasure),返回城堡,用“龙财宝”开启公主房间的,门,发现公主已经被火龙吃掉了。

切换至骑士,捡起火龙吐出的“沾血的护身符”(Bloody Amulet),返回国王处,触发剧情。上前拔石中剑失败,骑士原地待命。切换至角色2(或角色3均可),返回城堡,取得炸药。沿着所有有骷髅头图案的木牌往左走点燃炸药,将炸药放在石中剑所存岩石的正下方,炸掉岩石。切换至骑士,成功拔出石中剑,过关。

## 实验室(科学家专用关卡)



操纵科学家,发动特殊能力,打开铁门,往右走,到“烈酒电浆机”(Grog Machine)处,按Y键发动特殊能力,启动电梯来到地下。往左走到封闭的铁门处,取下保险丝,从水池右边的梯子上爬上去,再保险丝装进保险丝盒,再下楼。

往右走,墙上钥匙孔右边的梯子,发动特殊能力将蓝色控制台破解,乘坐梯往下。再回来右边的铁门开启。进入激光控制室,趁着光向右照射时破解左侧的控制台,让激光把右侧控制台上的科研人员烧死,得到第一把钥匙。

破解激光控制室右侧控制台,启动电梯,来到地下1层。右边有个举着手枪的保安,先不理他,沿梯子下到地下3层。往左走捡起“湿滑警告标志”(Wet Floor Sign),沿梯子上到地下1层,从地下1层左侧的梯子上爬上去,将“湿滑警告标志”放在右侧控制台的左边。破解右侧控制台,左边的科研人员会向你冲过来。经过“湿滑警告标志”时滑倒,跌下梯子摔死,从他身上得到第一把钥匙。

来到地下最深伙食堂,在左侧黑板上看到今天午饭的菜单。沿梯子上到地下2层,从黑板上左侧周一至周五的菜单中找到刚才在食堂看到的是一道菜,确定今天是周几。乘坐梯上来,在激光控制室右侧有个“管理员终端”(Administrator's Terminal),按B键观看,记住今天的密码。下到地下3层,输入四位数的密码,取得休眠瓦斯。到地下2层左右制造风管处待机。切换至另一角色,到“管理员终端”处,从右侧梯子上去,调整“通风管道开关”(HVAC Control Switch),切换至科学家,打破休眠瓦斯令地下1层的那个持枪保安昏睡过去,得到第二把钥匙。

来到食堂从“水果碗”(Fruit Bowl)中拿到香蕉,上到地下1层最右侧,把香蕉喂给笼子里的猩猩。然后拿着香蕉慢慢往左走,猩猩会跟着你。把猩猩引到地下1层左侧驾驶舱内。乘坐梯回激光控制室,往左走到发射室,用第二把钥匙开启开关,导弹发射过关。



# 成就攻略指南

本作成就数量多，为了更高效地获得成就，请玩家在游玩过程中参考成就攻略指南。

## 全成就路线图

成就数量	400点 27个
难度	★★
在线成就点数	无
全成就所需时间	5-7小时
最少通关次数	5次
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BLG	无
特殊要求	无

本指南包含：乡下人+时间旅行者+骑士

### Well Done 10点

**解锁方法** 目击热狗被怪兽的人咬成两半的瞬间。

**解锁方法** 礼品店关卡，将热狗放在尖刺上，然后往左跳靠近怪物，怪兽会咬人把你炸死，掉落在尖刺上的热狗也炸熟了，解锁成就。

### Shoplifting 5点

**解锁方法** 目击从礼品店偷取明信片的时间。

**解锁方法** 游戏初期到达礼品商店时，从明信片架子上偷走明信片并讲道理，成就解锁。

### A Midsummer Knight's Dream 10点

**解锁方法** 帮助骑士拔出石中剑。

**解锁方法** 城堡关卡（骑士专用关卡）随剧情发展必定解锁。

### Royal B meal 10点

**解锁方法** 目击国王被火龙吃掉的面面。

**解锁方法** 城堡关卡（骑士专用关卡）骑士拔出石中剑以后，不要急着离开，返回城堡，进入公主的房间，目睹国王被火龙吃掉的面面，解锁成就。

### Weight of the Beast 10点

**解锁方法** 在“测重机”上测重机的数值大到666kg。

**解锁方法** 嘉年华关卡（乡下人专用关卡）需要乡人、骑士、时间旅行者这三个角色组合，生不要急着收集“收藏品”，先拿到扳手、大锤、吸棒这三件物品，人从下地跳上大锤吸棒，站在测重机上，测出数值是666，解锁成就。

### Foodier than a Queen's Feast 10点

**解锁方法** 接受嘉年华。

**解锁方法** 嘉年华关卡（乡下人专用关卡）随着剧情发展必定解锁。

### File in The Hole 10点

**解锁方法** 一个角色同时被矿坑主人的三枚炸药炸死。

**解锁方法** 矿坑关卡（公共关卡）只要你靠近矿坑主人，他就会不停给你下炸药，一个人聚在一起靠近矿坑主人，被扔下来的炸药炸死，解锁成就。

### Smells like Team Spirit 10点

**解锁方法** 令一群人桌上飘起的气味。

**解锁方法** 博物馆关卡（时间旅行者专用关卡）一群人通过时间机器穿越到未来，将地下层恐龙标本站在一起，飘上恐龙的气味，成就解锁。

### Prevention 10点

**解锁方法** 预防时间旅行者的脚步外溢人的邮件。

**解锁方法** 博物馆关卡（时间旅行者专用关卡）随着剧情发展必定解锁。

### To Scoffin' A Saver in Beast 10点

**解锁方法** 录下并播放热狗被咬成两半的声音。

**解锁方法** 动物园关卡（公共关卡）录下并播放热狗被咬成两半的声音，靠近怪物，将录音机放在地上播放音乐，成就解锁。

### Creamed Corn 10点

**解锁方法** 目击所有玉米道被炸毁的场面。

**解锁方法** 需要分两步完成。

第一步，在矿坑关卡（公共关卡）捡起矿坑主人扔下来的玉米罐，故意被炸炸炸炸。

第二步，荒岛关卡（公共关卡）从场景最右侧海边拾起玉米罐，往左走到炸药桶处，引爆炸药桶后站在爆炸范围内，被炸死，成就解锁。

### Re-horse 5点

**解锁方法** 目睹将明信片归还给Pentagon的瞬间。

**解锁方法** 将明信片一直带在身上，游戏最后回到礼品商店，将明信片放回架子上，解锁成就。

### What You Always Wanted 25点

**解锁方法** 到达商店最顶层。

**解锁方法** 通关即可解锁。

### Embrace Impermanence 10点

**解锁方法** 令寺庙内的木桥坍塌。

**解锁方法** 寺庙关卡（僧人专用关卡）找到场景中的两座红色木桥，僧人手持羽毛，一人同时站在木桥上，一人跳一下，木桥坍塌，成就解锁。第一座木桥在必经之路上，第二座木桥的位置比较隐蔽，人坐上飞毯，慢慢上升的过程中，让一人都站到最右边的飞毯上等待时机，看到左边的白鸟绳索时，往右跳爬绳子上去，就看到木桥了。

### Grand Theft Karma 10点

**解锁方法** 帮助僧人谋杀自己的老师。

**解锁方法** 随剧情发展必定获得。



### Such Bad Children

10点

**成就说明** 目睹父母的家具被毁坏的场面。

**解锁方法** 幸福之家关卡(双子专有关卡)。在父母房间里,站在床上跳几下,将床弄散,成就解锁。也可以在得到“骨架钥匙”后,打开书房的门,用遥控器将假弄倒,成就解锁。

### God Bless Us, Every One

10点

**成就说明** 旁观双子谋杀双亲。

**解锁方法** 随剧情发展必定获得。

## 三周目

推荐角色: 乡下人+科学家+探险家

### Don't Fill Up On Fortune Cookies

15点

**成就说明** 7名角色全部在算命机处算过一次命。

**解锁方法** 嘉年华关卡(乡下人专有关卡)。将算命机修好后,可以过去算命。累计7名角色都在算命机处算过命之后,成就解锁。(最快也要三周目才能解锁)

### Walk Like An Adventurer

10点

**成就说明** 模仿古代人的姿势。

**解锁方法** 金字塔关卡(探险家专有关卡)。进入金字塔触发遇到昔日同伴的剧情后,向右走上梯子,会看到一幅画有三个古埃及人的石壁画。三人一起站在壁画前方,会自动摆出身后壁画上古埃及人的动作,成就解锁。

### It Belongs In a Museum

10点

**成就说明** 那具石棺,即将失而复得。

**解锁方法** 金字塔关卡(探险家专有关卡)。随剧情发展必定获得。

### Hazardous Work Environment

10点

**成就说明** 目睹某人在导弹发射基地的湿滑地板上滑倒的瞬间。

**解锁方法** 导弹发射基地关卡(科学家专有关卡)。控制科学家,将“湿滑警示标志”放在地下3层悬空的地板最左侧,然后走过去滑倒,摔到最底层食堂的地面上,成就解锁。

### Learn to Stop Worrying

10点

**成就说明** 将引爆大规模杀伤性武器的责任归于科学家。

**解锁方法** 导弹发射基地关卡(科学家专有关卡)。随剧情发展必定获得。

### Win-win-win-win-win-win-win

40点

**成就说明** 全角色通关。

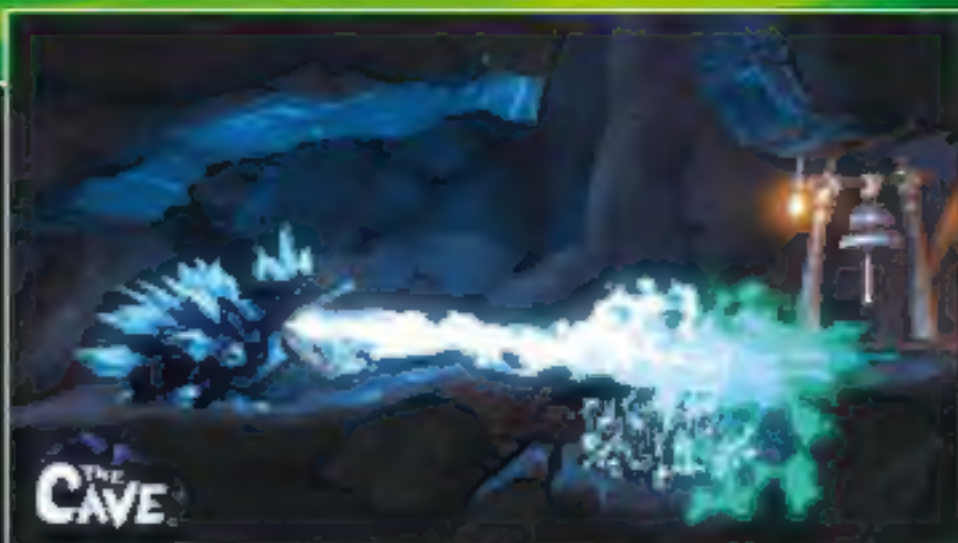
**解锁方法** 7名角色全部通关一遍,解锁成就。因为每一周目只能带3名角色,所以这个成就最快也要3周目才能解锁。

### Corruption

25点

**成就说明** 全角色达成BAD ENDING。

**解锁方法** 所有角色达成BAD



ENDING。回到礼品商店,完成店员最后的要求后,店员会赠三人各一个礼物。带着礼物出洞穴,即可达成BAD ENDING。

## 四周目

推荐角色: 骑士+时间旅行者+科学家  
解锁成就: 无

## 五周目

推荐角色: 僧人+探险家+双子

### Redemption

40点

**成就说明** 所有角色达成GOOD ENDING。

**解锁方法** 要达成GOOD ENDING,只需要在得到礼物之后,与礼品商店店员对话3次,东西被收回,即可达成。

补充,全角色全结局达成流程:  
一周目: 乡下人(坏结局)+时间旅行者(坏结局)+骑士(坏结局)

二周目: 乡下人(好结局)+僧人(坏结局)+双子(坏结局)

三周目: 乡下人(随意)+科学家(坏结局)+探险家(坏结局)

四周目: 骑士(好结局)+时间旅行者(好结局)+科学家(好结局)

五周目: 僧人(好结局)+探险家(好结局)+双子(好结局)

### The Whole Story

30点

**成就说明** 收集7名角色的全部壁画。

**解锁方法** 每名角色各有12张壁画,包括流程中收集到的8张,BAD ENDING2张,GOOD ENDING2张。流程中的壁画所在地都很醒目,这个成就没有任何难度,只是需要些时间。

### Who Wants to Live Forever

40点

**成就说明** 不死通关。

**解锁方法** 本成就算是游戏最有难度的一个成就。推荐3-4周目,对关卡流程熟悉后再来解锁,通关途中不可操之过急,要多存档,一旦任何一个角色死亡就前功尽弃了。我们可以在角色刚刚死亡或即将死亡之时,用迅速退出游戏,读取存档重来的方式通关,同样可以解锁成就,可以节省大量时间。





主持人：纱迦

# 软组织

软件

SOFTWARE

**大器晚成**：能否详细说明一下微软关于 Xbox One 的 DRM 政策的转变。

相信这是很多玩家最关心的问题，这个详细说明一下。

改变前

1. 所有游戏在发售当天都会推出光盘版和数字版。
2. 所有游戏都必须安装到硬盘才能运行，完成授权之后可以免盘运行游戏。
3. 引入了全新的家庭共享模式，允许最多 10 人共享游戏，具体细则将在近期公布。
4. Xbox One 支持二手游戏，但玩家只能在官方指定的游戏店中转卖，微软不会从中收取任何费用。
5. 朋友之间可以互相转让游戏，同样不会收取任何费用，但这样的转让行为仅限一次，而且转让对象必须是已存在于你的好友列表中 30 天的人。
6. Xbox One 支持离线进行游戏，但每当离线游戏的总时间达到 24 小时后，玩家需要完成一次验证。验证的方式分为两种，一种是将 Xbox One 主机连上 Xbox LIVE，另一种是通过手机进行验证。

改变后

1. 所有游戏在发售当天都会推出光盘版和数字版。
2. 所有游戏都支持安装到硬盘，但不能免盘运行游戏。数字版除外。
3. 废除了家庭共享模式。（可能有替代方案，目前未公布。）
4. 二手游戏的规定和 X360 一样，玩家可以任意转让，租借、购买自己买回来的光盘游戏。
5. 允许在离线状态下游戏，无需验证。
6. 废除 X360 时代的锁区设定。

简单地说，如今的 Xbox One 玩起来和 X360 一样，而且还没有锁区的限制。改变前的政策中有许多不明白的地方，例如游戏是否需要对应版本的账号来激活，在未开通 Xbox LIVE 服务的地区能否激活等等。这些都为 Xbox One 的前景增添了不少变数，如今随着微软政策易变，这些问题都不复存在，从传统玩家角度来说这无疑是一件好事。



■ 在 E3 现场近距离接触 Xbox One

硬件

HARDWARE

**Email Charlie**：我想问一下，如今微软表示已经废除了锁区的设定，如上又不用在线验证了，那么请问我是否现在就可以开发光碟机了？（P.S. 我在国内。）

没错

没错，如今你的确可以开发光碟机了。不过需要注意的是，Xbox One 的电压设置不明，如果届时美国机仍为 110V 的话，那么你在国内使用时需要购置一个大功率变压器。

Email Goopyin

听说如今预定 Xbox One 主机有成就可拿，不知具体是怎样操作的，作为成就党的纱迦老大应该早就入手了吧，希望透露点详情啊，不要光顾着自己 HIGH 呀。

如今预定 Xbox One 有两种成就可拿

其一名为 Xbox One Preorder，这个成就的获得方式为：在 X360 主机上用 IE 浏览器访问美国微软官方旗舰店，然后预定 Xbox One，成功之后即可直接获得这个成就，如果是省钱的话就直接打电话过去要求取消订单即可，成就不会被撤销。另一种名为 Day One，这种成就的获得方法相对简单，只要购买 Day One 版主机，里面就会有一张成就兑换码，不过由于主机要等到发售时才能拿到，因此这个成就目前是无法解除的。这两个成就都为 0 点。

顺便一提的是个人倒是真没指望拿这两个成就。（笑）原因在于 Xbox One Preorder 成就目前被归入到了 Microsoft Store 这一类，这一类未来或许会增加大量相关成就，比如购买 N 点的 DLC，N 点的 XBLA，甚至是新主机，新配件的首发等等，本人是完成率爱好者，对此只能敬谢不敏了。大家可以权衡一下。

LIVE XUANWU

我想问一下，本届 E3 展上宣布的金会员送游戏是个什么情况，目前免费的《神鬼寓言 II》是属于这个范围的吗？

没错

没错，《神鬼寓言 II》就是第一批免费游戏。所谓金会员送游戏，是指今后每个月的 1 号和 16 号，微软会各指定一款游戏为免费，所有金会员可以下载。注意下载地区分限，例如港服金会员不能在美服下载，另外下载时有 IP 限制，因此需要使用一些访问手段。另外所有游戏在超过免费时间后会恢复到正常价格。按计划 7 月赠送的游戏为《光环 3》和《刺客信条 II》，值得一提的是各服送的免费游戏有可能不一样，例如 6 月日服赠送的游戏就不是《神鬼寓言 II》，而是一款 XBLA 游戏《Joyride Turbo》。

随着 Xbox One 的正式公布，不少 X360

玩家也开始规划起自己的次世代计划了，本期关于 Xbox One 的提问明显增多，正好编辑们也到达 E3 现场，这篇就集中回

答一下大家关心的问题。不过需要说明的是，虽说 Xbox One 目前看来在年内发售的可能性相当大，但要想取代 X360 仍需较长时间，个人认为至少要两年时间。所以如果资金和时间不怎么充裕的话，请不要急于直接入坑。

Email: x360special@gmail.com

Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

## 光盘说明

### ●关于升级文件

**使用方法**：先解压光盘中的 rar 压缩包，先解压文件。

从本期开始，已将每个升级文件按对应游戏分好文件夹，方便大家查找。同一个游戏因版本不同可能有多个版本，具体可以在附赠的 EXCEL 表格中查看，其中 NTSC U 代表美版，NTSC J 代表日版，PAL 代表欧版及澳版，Region Free 代表全区。

对于大部分升级文件，只要设置将里面的文件拷贝至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐 Xport 360）。如果你从未用过这两样东西，请参考《X360 宝典 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷贝到指定位置。小部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC，需要手动设置。

同一游戏不同版本的升级文件不会互相冲突，因此推荐将全部升级文件一起拷贝进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益 BUG，在使用时请稍加注意。

部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求，如果你删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

### ●关于视频攻略

此部分内容是与本杂志攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。



# 镜之边缘2







Xbox 360 专机 光盘定价：59.9 元

更多游戏资讯请访问：www.4399.com

本游戏由育碧游戏公司开发